
GameStar
MMO
196 Seiten!
WORLD OF WARCRAFT
MISTS OF PANDARIA
KLASSENGUIDES
Weltweit einzigartig!
Zu allen 11 Klassen & 34 Spezialisierungen auf 140 Seiten!
Alle deine Charaktere schon jetzt fit für Mists of Pandaria
DIE NEUEN INSTANZEN
Brauerei Sturmbräu und Tempel der Jadeschlange komplett gelöst
BERUFE
ALLE TRICKS & TIPPS FÜRS CRAFTING
GUILD WARS 2
Über 200 Stunden gespielt!
Alles über Rassen • PvP
Spielwelt • Kampfsystem
06/12 AUGUST, SEPTEMBER OKTOBER Deutschland: 6,99 Euro
Schweiz: 14,– SFR • Österreich, BeNeLux: 7,95 Euro
Italien, Spanien 9,10 Euro • Slowakei 9,50 Euro
4 191855 906992 06


CASEKING.de
präsentiert:
Stryker Big-Tower
Arctic White
Trooper Big-Tower
All Black
THE TOUGHEST WEAPONS FOR YOUR VICTORY
• eingebaute Lüftersteuerung
• Tragegriff und Aufbewahrungsfach
• max. 14 HDDs (HDD-Käfige 90° drehbar)
• geeignet für XL-ATX-Mainboards und lange Grafikkarten
• I/O-Panel mit 2x USB 3.0, USB 2.0, eSATA und Audio
CM STORM
STRYKER | TROOPER
Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 online bestellen: www.caseking.de

Timing ist alles!

Da sind wir wieder – und wie! 196 Seiten stark, auf den Punkt absolut fit im Charakterhochpäppeln, Instanzen raiden und Absolvieren sämtlicher Quests in Pandaria! Mitgebracht haben wir alle Tricks und Kniffe für eine effektive und vor allem spaßige Vorbereitungszeit bis zum Erscheinen (endlich!) von **World of Warcraft: Mists of Pandaria** am 25. September.

Hunderte von Stunden haben wir in der Pandaren-Beta verbracht, sämtliche Völker und Charakterklassen bis zum Max gelevelt und für jede Spezialisierung die erfolgreichsten Spielweisen und coolsten, neuen Fähigkeiten dokumentiert. Weltweit einzigartig: In dieser Ausgabe des GameStar MMO-Magazins liefern wir Guides zu allen elf Klassen mit ihren mittlerweile 34 Spielarten! Das heißt also, ihr findet garantiert alle für euch relevanten Klassen (Hauptcharakter plus Twinks!) in einer Ausgabe. Herkömmliche Magazine behandeln in der Regel ganze drei Klassen pro Ausgabe. Im GameStar-MMO findet ihr kompakt aufbereitet die entscheidenden Infos zu allen 34 Klassen-Varianten.

Mit diesem Heft könnt ihr eure Charaktere also schon mal perfekt auf **Mists of Pandaria** einstellen und so in der Anfangszeit des Spiels ordentlich loslegen. Denn auch wenn sich noch manches Detail ändern wird, haben wir die Entwicklung der einzelnen Fähigkeiten sehr aufmerksam beobachtet. Unsere Schlussfolgerung: Bis zum ersten größeren Patch wird es erst mal keine groben Änderungen geben. Darum bringen wird das nächste GameStar MMO erst dann, wenn es notwendig ist: etwa einen Monat nach Release von **Mists of Pandaria**. Also erst, wenn wir seriös beurteilen können, welche Änderungen es im Vergleich zu dieser Ausgabe wirklich bis ins fertige Spiel geschafft haben und welche ersten Patches welche Konsequenzen haben, bringen wir das nächste große Klassenguide-Update und alles weitere zu **Mists of Pandaria**.

Außerdem in dieser Ausgabe: Eine umfassende Preview zum nächsten MMO-Knaller in diesem Jahr: **Guild Wars 2**. Über 200 Spielstunden haben wir im wundervollen Tyria verbracht und freuen uns schon wie Bolle auf den 28. August, wenn **Guild Wars 2** erscheinen wird. Freut euch mit – beim Lesen unserer großen Vorschau.

Viel Spaß beim Spielen und Schmökern wünscht euer GameStar MMO Team!

DAS TEAM


MICHAEL TRIER
Chefredakteur (MT)


KNUT GOLLERT
Projektleitung (KG)


STEFFI KLAPETEK
Projektleitung (SK)


DAVID ENGLMEIER
Redaktion


MAXI GRÄFF
Redaktion (MG)


TOBI ENGLMEIER
Redaktion


ELIAS ENGLMEIER
Redaktion


SIMONE SCHREIBER
Redaktion


PETRA SCHMITZ
Redaktion (PET)


MORITZ HOLZAPFEL
Redaktion


SIGRUN RÜB
Layout (ltd.)


EVA ZECHMEISTER
Layout



140 SEITEN KLASSENGUIDES



TITELSTORY

188 **Guild Wars 2**
Das Fazit des letzten großen Beta-Tests: Was taugt das MMO wirklich?

ZONEN

MISTS OF PANDARIA: DIE NEUEN ZONEN

8 **Tal der vier Winde**
Aller Anfang ist grün und gemütlich – aber nur im Tal der vier Winde!

10 **Jadewald**
Was gibt es besonderes im zweiten Startgebiet auf Pandaria?

12 **Krasarangwildnis**
Nesingwary vor Ort: In der Wildnis regiert die Jagd!

14 **Kun-Lai-Gipfel**
Im Gebirge wird es alles andere als kühl: Ihr trefft die Shado-Pan!

16 **Tonlongsteppe**
In dieser Steppe geratet ihr in einen Krieg. Entscheidet ihn mit!

18 **Schreckensöde**
Wehrt den Großangriff der insektoiden Mantis ab!

20 **Tal der Ewigen Blüten**
Die Hauptstadt der Pandaren ist heilig – und eine geteilte Zone.

GUIDES

MISTS OF PANDARIA: KLASSENGUIDES

22 **Das Glyphen- und Talent-System**
26 **Mönch – Braumeister**
30 **Mönch – Nebelwirker**
34 **Mönch – Windläufer**
38 **Druide – Gleichgewicht**
42 **Druide – Wächter**
46 **Druide – Wildheit**
50 **Druide – Wiederherstellung**
54 **Hexenmeister – Dämonologie**
58 **Hexenmeister – Zerstörung**
62 **Hexenmeister – Gebrechen**
66 **Jäger – Überleben**
70 **Jäger – Tierherrschaft**
74 **Jäger – Treffsicherheit**
78 **Krieger – Furor**
82 **Krieger – Schutz**
86 **Krieger – Waffen**
90 **Magier – Arkan**
94 **Magier – Feuer**
98 **Magier – Frost**
102 **Paladin – Heilig**
106 **Paladin – Schutz**
110 **Paladin – Vergeltung**
114 **Priester – Heilig**
118 **Priester – Disziplin**
122 **Priester – Schatten**
126 **Schamane – Elementar**
130 **Schamane – Verstärkung**
134 **Schamane – Wiederherstellung**



6
Sieben neue Zonen für das WoW Endgame: Wir haben Pandaria durchgespielt.



168
In Chens Brauerei Sturmbräu verderben Unholde die Maische. Wir haben sie aus dem Dungeon geworfen.



162
Der Tempel der Jadeschlange ist die erste Instanz in MoP. Wir führen euch hindurch.



188
Guild Wars 2 ist da – fast! Und wir haben es durchgespielt – fast!

138 Schurke – Kampf

142 Schurke – Meucheln

146 Schurke – Täuschung

150 Todesritter – Blut

154 Todesritter – Frost

158 Todesritter – Unheilig

DUNGEON-GUIDES

162 Dungeon Guide: Tempel der Jadeschlange
Eure erste Begegnung mit den boshaften Sha findet hier statt.

168 Dungeon Guide: Brauerei Sturmbräu
Rettet die Brauerei von Chen Sturmbräu vor den Verming und Hozu.

BERUFE

MISTS OF PANDARIA: NEUES VON DEN BERUFEN

172 Angeln
Mit eigener Angel-Fraktion!

174 Kochen
Erstmals in WoW: Koch-Spezialisierungen in Pandaria.

177 Inschriftenkunde
Jede Menge neuer Rezepte gibt es für Schreiberlinge.

178 Archäologie
Der Zeitfresser wird gründlich umgepflügt.y

180 Ingenieurskunst
Neu: Mehr optische Gimmicks und Klassiker mit angepassten Stats.

182 Juwelenschleifen, Verzauberkunst & Schneiderei
Diese Berufe bieten euch neue Rezepte.

184 Schmiedekunst & Lederverarbeitung
Schmiede und Lederer leben von neuen Rezepten.

185 Alchemie & Erste Hilfe
Neue Tränke und Verbände, sonst nix los bei diesen Berufen.

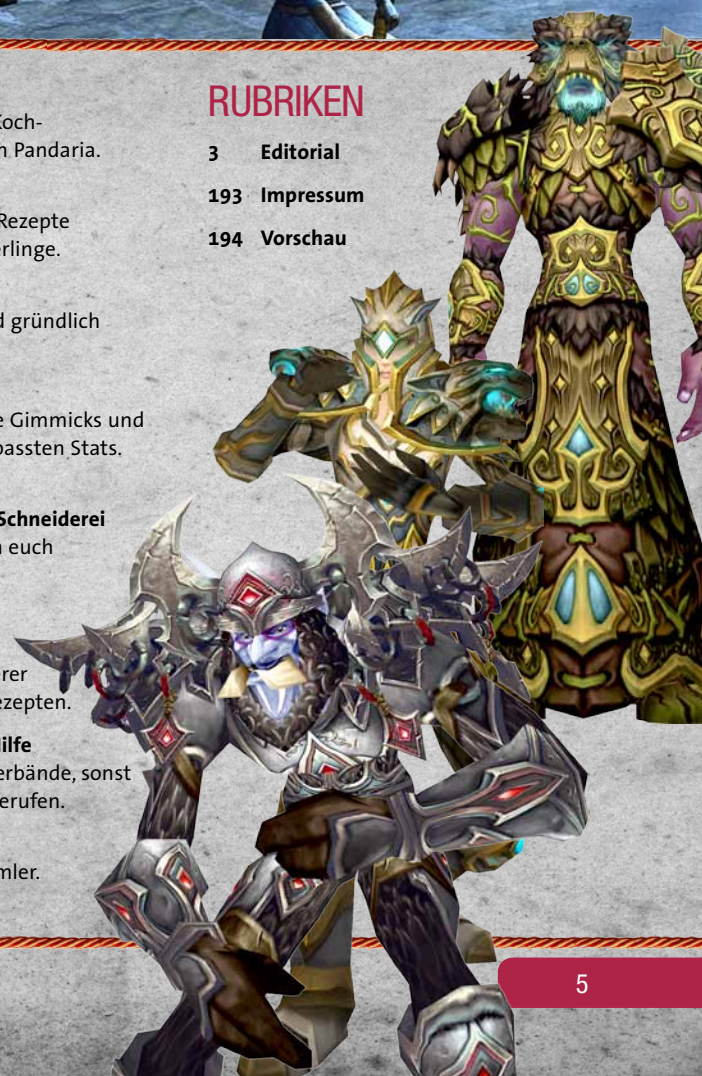
186 Sammelberufe
Das beachten Sammler.

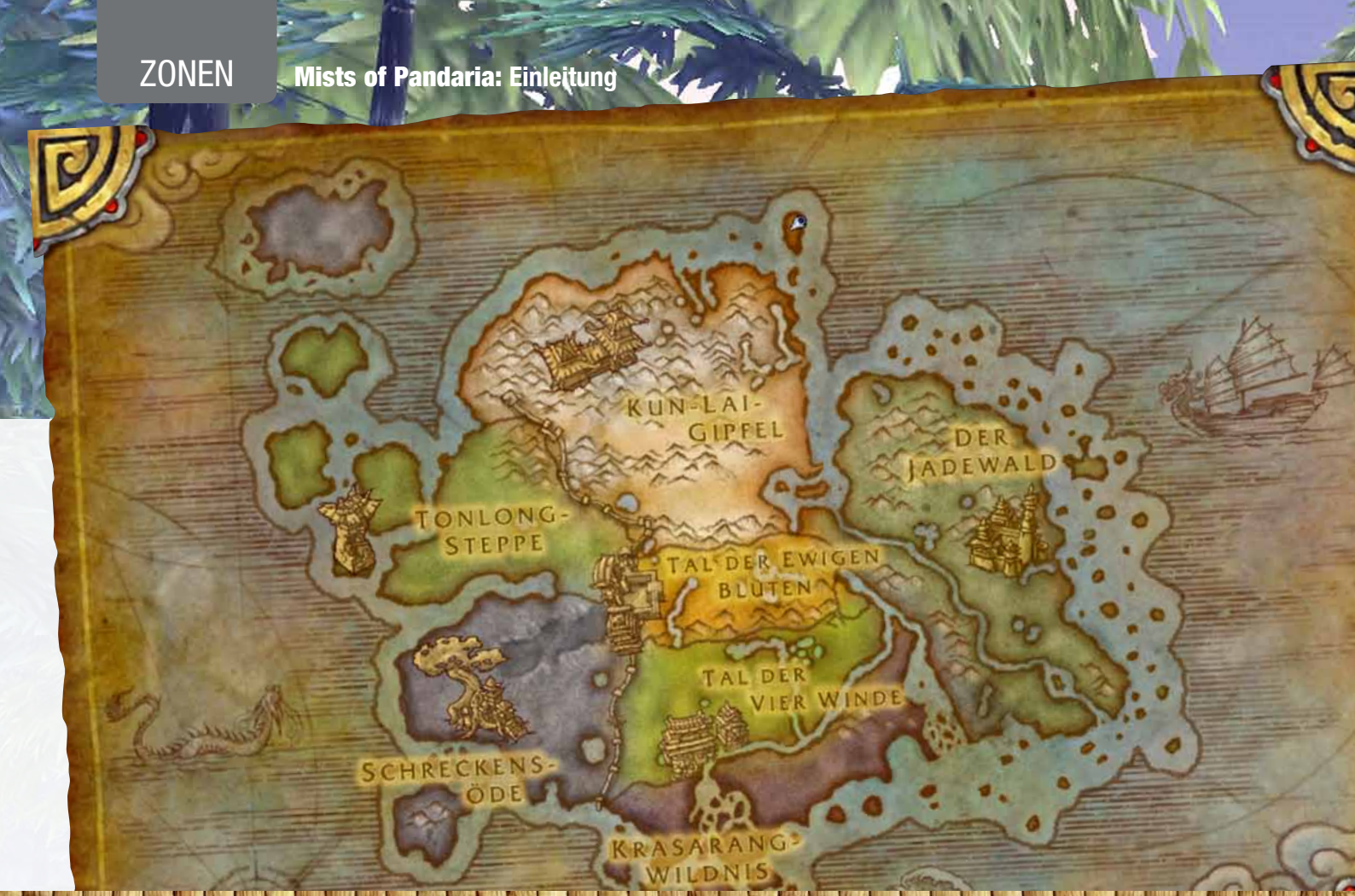
RUBRIKEN

3 Editorial

193 Impressum

194 Vorschau



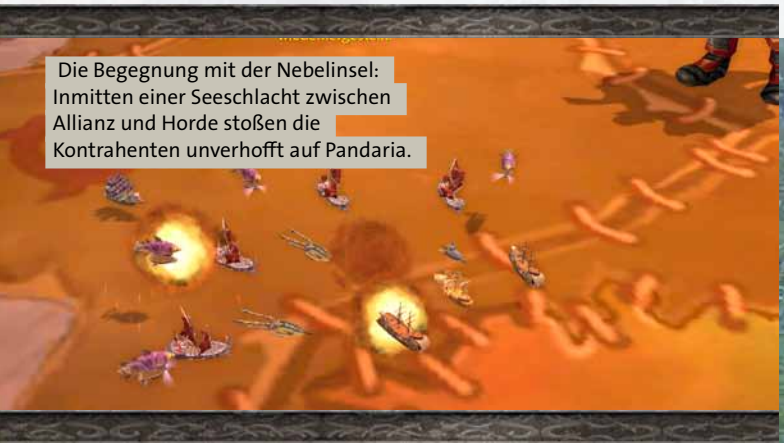


IN DEN NEBELN VON PANDARIA

Wieder was zu entdecken: Mists of Pandaria führt einen neuen Kontinent ein. Wir stellen euch die sieben neuen Gebiete von Pandaria vor und zeigen die wirklich interessanten Stellen, welche ihr auf keinen Fall verpassen solltet.

Von Moritz Holzapfel

Die Erweiterung startet wie so viele vor ihr: Sobald sich Helden zum ersten Mal einloggen, werden sie schnell über NPCs stolpern, welche ihnen raten, den Fraktionsführer aufzusuchen. Nach einer kurzen Einführung in Sturmwind für Allianzspieler oder Orgrimmar für Hordenspieler findet sich euer Held auf einer Expeditionsmission in die ungewissen Nebelreiche wieder. Nach einem kurzen Video – nein wir wollen nicht zu viel verraten – startet eure Reise im Tal der Vier Winde.



Die Begegnung mit der Nebelinsel: Inmitten einer Seeschlacht zwischen Allianz und Horde stoßen die Kontrahenten unverhofft auf Pandaria.



Vor allem die ersten Questgebiete werden beim Start der Erweiterung wohl hoffnungslos überfarmt sein. Auch auf hinterhältige Spielerangriffe sollte man achtgeben.





Nachdem ihr den Bauernhof gerettet habt, wird dieser in eine Basis der Horde umgewandelt und bietet zahlreiche neue Quests.

Wie auch in den vorherigen Erweiterungen könnt ihr zwischen zwei Startgebieten wählen, dem eben genannten Tal oder dem Jadewald. So umgeht ihr überfarmte Questgebiete. Eine deutliche Verbesserung, die so schon teilweise in Cataclysm eingeführt wurde, gibt es beim Bekämpfen von bestimmten Quest-Gegnern, den sogenannten »named mobs«. Selbst wenn ihr nicht in der Gruppe seid, die den Kampf begonnen hat, zählt dieser trotzdem für euch, solltet ihr einen Beitrag zum Ableben des Gegners geleistet haben.

Vor allem die ersten Questbelohnungen, die ihr erhaltet, haben es in sich. Mit der Erweiterung gibt es mal wieder ein Itemreset. Das heißt, egal wie gut eure alte legendäre Waffe auch sei, die Harke vom Bauern ist um ein gutes Stück besser als diese. Daher ist es wichtig, schnell alle Ausrüstungsplätze mit neuen Gegenständen zu bestücken, damit ihr den Monstern von Pandaria überhaupt gewachsen seid. Der Anstieg eurer Werte ist dabei beträchtlich: Werte von über 1000 Attributspunkten sind in Pandaria keine Seltenheit.

Ansonsten bleibt Blizzard aber seinem Questmodell treu. Gerade Anfangsaufgaben gestalten sich allzu oft nach dem »Töte x von y« oder »Sammle x von toten y ein«. Stärker ausgeprägt als bisher ist das Prinzip der Questhubs. Eine bestimmte Anfangsquest ermöglicht es euch überhaupt erst, Aufgaben von den NPCs anzunehmen. Habt ihr diese noch nicht erledigt, seid ihr nicht in der Lage Questgeber ausfindig zu machen, da diese noch nicht erschienen sind. Helft ihr beispielsweise dem Bauern nicht, seine Farm zu retten, erhaltet ihr keine Quests von dessen Knecht. Daher gilt im neuen Addon mehr denn je, Augen offen halten nach versteckten Quests, ansonsten verpasst man schnell den einen oder anderen Auftrag.

Mehr als Bambus und Pandas

Insgesamt sind die sieben Gebiete recht abwechslungsreich. Jedes besitzt eine eigene Hintergrundstory, welche die Einwohner der Region entscheidend geprägt hat. Seien es nun im Tal der Vier Winde die einfallenden Horden von Schädlingen – genannt Shed-Ling – und die Invasion der Mantis, oder die Belagerung der Hauptstadt welche von der Schreckensöde ausgeht. Auf diese Art und Weise begegnet ihr vielen verschiedenen Kulturen. Allgegenwärtig ist jedoch die Bedrohung durch die negativen Emotionen, welche auf Pandaria durch die Sha verkörpert werden. Deren Existenz ist eher mysteriös und in jedem Gebiet werdet ihr neue Puzzleteile zu deren Hintergrund erhalten.

Nach und nach steigt ihr im Level auf und seid natürlich in der Lage, immer schwierigere Gebiete zu erforschen, welche das sind, entnehmt ihr am besten in der Level-Gebiets-Tabelle. Generell gilt aber, dass schwierigere Gebiete deutlich mehr Erfahrung bringen und natürlich auch bessere Questbelohnungen bereithalten. Ein weiterer Anreiz sind die Ruffraktionen. Erledigt ihr Aufgaben für diese Parteien, erhaltet ihr wichtige Rufpunkte, welche ihr selbst mit Level 90 noch gut gebrauchen könnt. KG

WISSENSWERTES

DAS RICHTIGE GEBIET FÜR DAS RICHTIGE LEVEL

- **Level 85** – Tal der Vier Winde / Jadewald
- **Level 86** – Krasarang Wildnis
- **Level 87** – Kun-Lai-Gipfel
- **Level 88** – Tonlongsteppe
- **Level 89** – Schreckensöde
- **Level 90** – Tal der Ewigen Blüten



Diese kleinen Biester tauchen überall in Pandaria auf und treiben ihr Unwesen. Neben dieser kleinen Version gibt es auch eine riesige Variante als Bossgegner.



Wer fürchtet, die ganze Zeit nur von Pandas und Bambuswald umgeben zu sein, der kann beruhigt sein. Gebiete wie diese, stellen eher eine Seltenheit dar.



2 In dieser Brauerei spuken die Biergeister. Eure Aufgabe in dieser Instanz ist es, die Ordnung wieder herzustellen, auf dass das Bier wieder fließen möge.



Auf dem Marktplatz von Halbhügel ist eine ganze Menge los. Gegen die entsprechenden Kochzutaten könnt ihr euch hier weiterbilden und Marken erhalten.

DAS TAL DER VIER WINDE

Nachdem das Einführungsschlacht-Video überstanden ist, findet ihr euch im Tal der Vier Winde wieder. Dieser Ort strotzt nur so vor grünen Wiesen, weiten Flächen zum Anbauen von Reis und Gemüse und Blumen in den schillerndsten Farben. Kein Wunder also, dass der Großteil der Bevölkerung hier aus Bauern besteht und euch regelmäßig zum Shed-Ling austreiben schickt.

1 Dies ist der Startpunkt für eure Abenteuer in der neuen Erweiterung. Hier könnt ihr sofort entscheiden, ob ihr lieber das Tal der Vier Winde erforscht oder aber euch in den nahegelegenen Jadewald begebt. Je nach Spielerbevölkerung könnt ihr so überfarmten Questgebieten ausweichen. Einige Schritte weiter nördlich trefft ihr auf einen alten Bekannten aus dem frühen Warcraft-Universum, den Braumeister Chen Sturmbräu – der wohl berühmteste Pandaria-Bewohner.

Braumeister für einen Tag

Chen ist aber nicht allein unterwegs, sondern in Begleitung seiner Nichte. Zusammen führen euch die beiden in die ersten Quests auf dem Bauernhof ein und präsentieren euch die erste lange Questreihe. Gemeinsam mit den ansässigen Pandaren fertigt ihr ein neues Spezialbier an, das Chens längst vergessener Popularität neuen Schwung verleihen soll. 2 Seine familien-eigene Brauerei wurde nämlich von den miesepetrigen Verwandten in seiner Abwesenheit veruntreut und ist zu einem Ort geworden, an dem die Biergeister ihr Unwesen treiben. Kein Wunder also, dass die Brauerei Sturmbräu zugleich eine Instanz dieses Gebietes ist. Ihr könnt sie ohne lange Vorquests mithilfe des Dungeonbrowsers ab Level 85 betreten. Da die Beute etwa dem Niveau der High-End Gegenstände aus den Cataclysm-Raids entspricht, ist es sicher keine schlechte Idee, die Ausrüstung bei Bedarf dort etwas aufzupolieren.

In der Mitte des Tales befindet sich das kleine Städtchen Halbhügel. 3 Auf dem ansässigen Markt könnt ihr eure Kochfertigkeiten aufbessern. Für entsprechende Zutaten erkauft ihr euch die Meisterschaft des Grills, des Woks, des Dämpfens und noch viele weitere. Diese ermöglichen euch, weitere Rezepte zu lernen und außerdem die wertvollen Kochmarken zu ergattern, welche euch Zugang zu bestem Bufffood gewähren.

Alte und neue Bekannte

Weite, grüne Auen voller Tiere schreien geradezu nach einer zünftigen Jagd. Kein Wunder also, dass auch Großwildjäger Nesingwary anzutreffen ist. 4 Bei diesen Safariquests gilt es in alter Manier eine gewisse Anzahl Biester zu erlegen, um danach einen besonders starken Vertreter der jeweiligen Art in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Belohnt werdet ihr am Ende dieses Questhubs mit einer rührenden Familienzusammenführung der Meisterschützen Vater und Sohn Nesingwary.

In der düsteren Paoquan-Senke 5 stoßt ihr nach den entsprechenden Vorquests auf einen Vertreter der mysteriösen Shado-Pan, welche eine Elitetruppe der Pandaren darstellt. Hier erhaltet ihr eine spezielle Trainingseinheit im Zertrümmern von Holz, Bäumen und sogar Felsblöcken. Neben ein paar schnellen Erfahrungspunkten durch zahlreiche und vor allem schnelle Quests bekommt ihr hier eure ersten Rufpunkte bei dieser neuen Fraktion.

Habt ihr den größten Queststrang erledigt und Steinpflug vor einer feindlichen Invasion gerettet, heißt es Abschied nehmen von der doch geruhsamen Idylle des Tals der Vier Winde. Eure weiteren Wege führen euch entweder in die südlich gelegene Krasarang-



Seid ihr bereit für anspruchsvollere Aufgaben, führt euch diese Treppe geradewegs ins nächsthöhere Levelgebiet, den Kun-Lai-Gipfel.



Bei so viel Wild ist es kein Zufall, dass ihr den alten Großwildjäger Nesingwary antrefft. Dieser versorgt euch mal wieder mit Jagdaufgaben und netten Trophäen.



6 Selbst mit Level 90 hält das Tal der Vier Winde noch unentdeckte Orte für euch bereit. Auf das hochgelegene Kunzen führen euch tägliche Quests, die nur mit Flugmount erreichbar sind.

wildnis oder aber Richtung Kun-Lai-Gipfel. Um dieses Gebiet zu erreichen, müsst ihr über die Treppe 7 nach Norden vorstoßen. Dort angekommen bringt euch ein Fährmann durch einen unterirdischen Tunnel ins nächste Gebiet, das geografisch nicht direkt an das Tal anschließt. Alternativ bietet es sich an, den Jadewald zu durchkämmen, doch dieser ist für euch eigentlich keine Herausforderung mehr und gibt im Vergleich zu den anderen Zonen nur noch wenig Erfahrungspunkte. Dafür spielt ihr ihn natürlich mit Leichtigkeit und entsprechend schnell durch. KG





Die Seeschlacht wurde nicht mehr fortgesetzt, nachdem die Schiffe die Küste des Jadewaldes erreicht hatten. Seitdem schlummern die Kähne ruhig in den vorgelagerten Gewässern.



Sind die Luftschiffe der Allianz und der Horde erst einmal wieder flugtauglich, dienen sie als Questhub für zahlreiche neue Aufgaben.



Das Luftschiff der Horde ist an den steilen Klippen zerschellt. Ihr könnt einige der Überlebenden retten und mit ihnen einen ersten Stützpunkt aufbauen.

JADEWALD





Über den Yan-Zhe gelangt ihr in die nächsten beiden Gebiete: das Tal der Vier Winde und die eher herausfordernde Krasarangwildnis.

Wem die weiten Flächen des Tals der Vier Winde zu langweilig sind, der kann sich als Startgebiet auch in den östlich gelegenen Jadewald begeben. Hierher hat es die großen Luftschiffe von Allianz und Horde verschlagen, deren Besatzungen damit beginnen, erste Stützpunkte zu errichten. Als wichtige Einsatzkraft seid ihr natürlich ganz vorne mit dabei. Schon bald stoßt ihr auf die ersten Einwohner des Waldes. Hordenspieler begegnen den affenartigen Hozen, wohingegen die Allianz mit den Jinyu Vorlieb nimmt, einer Fischrasse, welche sich auch an Land wagt. Die beiden Völker sind sich nicht grün, daher ist es ein Leichtes für euch, die Eingeborenen zu überzeugen, sich euch anzuschließen. Je mehr Vertrauen ihr sammelt, desto mehr tägliche Quests könnt ihr für die Pandarianer abschließen.

Das Einzige was es in den Dörfern der Eingeborenen nicht gibt, ist ein anständiges Gasthaus. Das nächste ist in der neutralen Pandarenstadt Morgenblüte 1. Hier können Anhänger von Horde und Allianz gleichermaßen im Gasthaus »Zum betrunkenen Hozen« ein- und ausgehen. Kneipenschlägereien sind dort freilich an der Tagesordnung. Nahe der Stadt befindet sich der Kirschblütenhain Arboretum. Seine Bäume beherbergen eine Farm für Flugdrachen. Diese mächtigen Wesen könnt ihr zunächst nur bestaunen, denn bis ihr sie fliegen dürft, ist es noch eine ganze Weile hin. Rund 30 Stunden werdet ihr für das Erreichen von Level 90 benötigen. Bis ihr also auf den Drachen durch die Lüfte reiten dürft, müsst ihr mit eurem normalen Reittier Vorlieb nehmen.

Der Jadetempel

Natürlich gibt es im Jadewald auch eine Instanz für alle Neuankömmlinge. Im Tempel der Jadeschlange 2 beten die Pandaren eine gottartige Kreatur an, welche den Einwohnern ursprünglich ihren Segen und ihren Schutz bot. Doch die bösartigen Sha haben den Tempel in Besitz genommen und entweihen seither diesen heiligen Ort. Solltet ihr eine Auszeit vom Questen brauchen, ist das der richtige Ort, um Erfahrungspunkte und Ausrüstung zu sammeln, während ihr gleichzeitig mehr über den geschichtlichen Hintergrund des Jadewaldes erfahrt.

Im Norden der Insel befindet sich das alte Kloster Chun-Tian 3. Hierher hat es einige pandarische Mönche verschlagen, die sich ihre Zeit mit dem harten Training der pandarischen Kampfkünste vertreiben. Zu diesem Zweck befinden sich im Hof auch diverse Trainingspuppen, an denen ihr eure neue Stärke durch die verbesserte Ausrüstung ausprobieren könnt. Die Mönche selbst geben euch auch einige Aufgaben und belohnen euch reichlich für ihre Erfüllung. KG

-Anzeige-



Chapter V

Fires of Shadowforge

Das fünfte Kapitel der kostenlos spielbaren MMO-Saga verschafft einem kleinen Volk seinen großen Auftritt: Die Zwerge der Schattenschmiede sind da!

- **Größtes Content-Update bislang**
- **Eine neue Rasse: Die Zwerge**
- **Zwei neue Klassen: Champion & Hexenmeister**
- **Neue Einsteiger- sowie Highlevel-Instanzen und -Gebiete**
- **Jetzt auch im Browser spielbar**

Was braucht ein richtiges Fantasy-Rollenspiel? Märchenhafte Landschaften: sicher! Feindliche Orks: logisch! Nette Elfen: klar! Brummige Zwerge: natürlich! Moment. Das kleinwüchsige Völkchen kam im Free2Play Fantasy-Online-Rollenspiel-Hit Runes of Magic zu kurz (haha) – bis jetzt: Die kostenlose Erweiterung Chapter V - Fires of Shadowforge verschafft den Zwergen nun endlich ihren großen und wohlverdienten Auftritt. Als neu spielbare Rasse stoßen sie zu Menschen und Elfen, um die Welt von Taborea zu bereichern. Zudem dürfen die Spieler von Runes of Magic ihre epische Reise mit zwei neuen, hochinteressanten Mischklassen antreten: Der Champion ist ein mächtiger Tank und Nahkämpfer, während der auf dunkle Seelenmagie spezialisierte Hexenmeister als Fernkämpfer und Unterstützer ins Geschehen eingreift. Beide Klassen passen sich sinnvoll ins bestehende Klassengeflecht ein, sodass man sie bald weder als Einzelspieler noch in Gruppen oder Raids missen möchte.

Apropos Gruppen und Raids: Zur Freude hochstufiger Spieler fährt Chapter V - Fires of Shadowforge natürlich auch neue Endgame-Inhalte auf, darunter Rorazan, das alte Königreich tief im Westen von Zandorya. Dorthin war einst der dämonische König des Feuers verbannt worden, doch seit seiner Befreiung lodert in Rorazan ein infernalischer Flammenwald voller Gefahren. Als nicht weniger gefährlich entpuppen sich Myrmex sowie Chrysalia, die Heimat der Drachen. Instanzen wie der »Ewige Kreis« in Rorazan und der »Myrmex-Unterschlupf« in Chrysalia runden das Spielerlebnis für Veteranen perfekt ab.

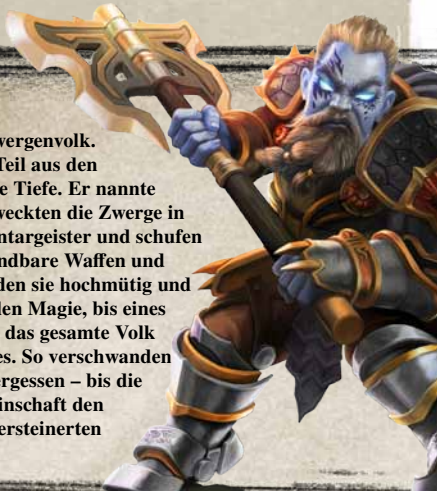
Aber auch Neu- und Wiedereinsteigern bietet das kostenlos spielbare MMO frische Inhalte. Mit den Zwergen hält ein neues Startgebiet, die Höhlen von Yrvandis, Einzug in die Welt von Runes of Magic. Die Hauptstadt bildet das imposante, mehrere Distrikte große »Stahlfels«, das eindrucksvoll die Macht und das Können der Zwerge vor Augen führt. Mit Chapter V - Fires of Shadowforge setzt Runes of Magic seine Tradition der umfangreichen und kostenlosen Updates also nicht nur fort, sondern übertrifft alles bisher Dagewesene bei Weitem. Das größte Content-Update in der Geschichte des Free2Play-Rollenspiels erweitert die ohnehin schon riesige Welt um ein weiteres, überwältigendes Kapitel, das Veteranen und Einsteigern gleichermaßen Freude bereitet.



Runes of Magic: Chapter V verschafft den Zwergen ihren wohlverdienten Auftritt.

Die Zwerge

Vor langer Zeit spaltete sich das Zwergenvolk. König Oslo Maneson führte einen Teil aus den Rothügelbergen in die unterirdische Tiefe. Er nannte die neue Heimat Stahlfels. Dort erweckten die Zwerge in verbotenen Ritualen dunkle Elementargeister und schufen in der Schattenschmiede unüberwindbare Waffen und Maschinen. Doch mit der Zeit wurden sie hochmütig und ignorierten die Gefahren der dunklen Magie, bis eines Tages ein gescheitertes Experiment das gesamte Volk der Zwerge zu Statuen erstarren lies. So verschwanden sie aus Taborea und wurden fast vergessen – bis die ersten Abenteurer aus Ailics Gemeinschaft den Bannkreis durchbrachen und die versteinerten Zwerge wiedererweckten.



www.runesofmagic.com



KRASARANGWILDNIS

Sobald ihr Level 86 erreicht habt, könnt ihr euren Helden problemlos zum Questen in die Krasarangwildnis schicken. Die erste Anlaufstation dabei ist Zhus Wacht 1. Die Dorfbewohner beklagen sich gemeinschaftlich über eine außerordentliche Unlust, ihrer Arbeit nachzugehen – ungewöhnlich für die fleißigen Asiaten! Der freundliche Ho-zen Ken-Ken hilft euch bei der Erforschung dieses Mysteriums. Bei euren Recherchen deckt ihr eine Infiltration des Dorfs durch die miesen Sha auf, die auch in dieser Zone die friedliebenden Einwohner Pandarias aufs Korn genommen haben. Natürlich seid ihr der Held der Stunde und befreit die Bevölkerung Schritt für Schritt von den negativen Emotionen, die die Sha wie ein Virus einsetzen. Im Anschluss geht es für die Spieler tiefer in den dichten Urwald von Krasarang hinein.



In der Krasarangwildnis geht es viel um das Verhältnis zwischen Horde und Allianz. Vom Scharmützel bis hin zum temporären Bündnis ist alles vertreten.



Die Mogu sind mit dämonischen Mächten im Bunde. Eines ihrer Opfer ist dieser unschuldige Wassergeist, dessen Essenz für eure Quest wichtig ist.



Im Endkampf gegen den starken Sha-Boss hilft euch der Geist des Roten Kranichs höchstpersönlich. Mit dem heilenden Prinzen im Rücken kann kaum mehr etwas schiefgehen.



Wortspiele (Su-Shi) sind im neuen Addon beliebter denn je. Wer könnte denn auch auf diesen simplen Witz verzichten?

Alte Streithähne

In der Wildnis tobt der Kampf zwischen Horde und Allianz stärker als im friedlichen Tal der Vier Winde. Daher bestehen die kommenden Aufgaben immer öfter darin, der verfeindeten Fraktion das Leben zur Hölle zu machen. Kollateralschäden an gegnerischen Spielern sind dabei kaum vermeidbar. Ebenfalls zum Jagen vor Ort – in diesem Fall aber Tiere statt Gegner – ist ein Mitglied des Nesingwary-Clans. Durch die allgemeine Knappheit an Tieren rollen schnell auch ein paar Spielerköpfe, nur um in der Quest schneller voranzukommen.

Feind beider Fraktionen sind die bösartigen Mogu, welche tiefer im Dschungel hausen. Sie drangsalieren die pandarische Bevölkerung und nehmen sie gefangen. Die Gelegenheit zum Prügeln solltet ihr euch nicht nehmen lassen und den Feinden zeigen, dass ihr die neuen Herren der Wildnis seid. Von ihnen erbeutet ihr auch Medikamente, welche die Frau des Paladins Dezco dringend für die anstehende Geburt ihrer Taurenzwillinge benötigt. Doch selbst durch euer schnelles Eingreifen könnt ihr die Mutter nicht mehr retten. In einer ungewohnt traurigen Zwischensequenz nehmen die Tauren Abschied von der Dame. Zurück bleibt Taurenpaladin Dezco Sonnenläufer mit seinen beiden Neugeborenen.

Neue Bündnisse

Dieses tragische Ereignis erlaubt es der Horde, enger mit der Allianz zusammenzuarbeiten. Sogar der Prinz von Sturmwind, Anduin Wrynn, stimmt dem temporären Bündnis zu, und gemeinsam bestreitet ihr einige Quests rund um den Tempel des Roten Kranichs 2. Dieser ist von den Sha befallen und droht die einheimische Tierwelt mit Wut und Rachegeüsten zu erfüllen. Heroisch stellt ihr euch der Bedrohung und schafft es natürlich, in letzter Sekunde die drohende Katastrophe abzuwenden.

Doch wie so oft hält das Bündnis zwischen Horde und Allianz nicht lange. Weiter westlich haben die Mogu begonnen, Tore in dämonische Dimensionen zu öffnen und entführen zu diesem Zwecke Soldaten aus beiden Lagern. Beim finalen Kampf gegen den Oberfiesling treffen Prinz Anduin und Dezco Sonnenläufer mit ihren Kämpfern aufeinander. Doch beide besinnen sich und verzichten auf unnötige Gewalt.

Südlich der Wildnis von Krasarang erstreckt sich das Große Meer. An den Stränden haben sich jede Menge Fischer niedergelassen, um den Ozean um massenhaft Fisch zu erleichtern. 3 Doch die Krokodile der Region machen ihnen die Arbeit zur Qual. Gut, dass ihr rechtzeitig zur Stelle seid. Und wenn ihr schon am Jagen seid, könnt ihr euch im gleichen Atemzug um die räuberischen Ho-zen auf der nächsten Insel kümmern.

4 Ein anderes Eiland trägt den Namen Chi-Jis Wiege. Auf ihr haben sich Schüler eines weiteren Pandarenordens angesiedelt. Habt ihr Level 90 erreicht, bietet euch dieser Ort einige lukrative tägliche Quests an. Im Unterschied zu anderen Gebieten stellen die Einwohner der Insel keine eigene Fraktion dar, bei der ihr euren Ruf erhöhen könnt. Im Ausgleich erhaltet ihr für die täglich absolvierten Aufgaben direkt Tapferkeitspunkte. Im Austausch gegen diese gibt es mächtige Ausrüstungsgegenstände für den PvE-Bereich. KG



Bei der Quest rund um die sterbende Mutter der Taurenzwillinge wird Blizzard ungewohnt ernst. Das Ableben von Dezcos Frau wird tatsächlich gefühlvoll dargestellt.



Der junge Sohn des Königs ist seit dem letzten Addon wieder ein Stückchen gewachsen. Gemeinsam mit ihm zieht ihr in die Schlacht um den Tempel des Roten Kranichs.



Kaum zu glauben, aber auch ein Yak muss mal in die Waschanlage. So wie die stinken, ist es verständlich, dass ihr für den besseren Geruch auch ein paar Nadeln suchen dürft.



Auch die Trolle hat es nach Pandaria verschlagen. Dieser Zandalari-Stamm tut das, was er am besten kann, nämlich Voodoo anwenden und nebenher Capoeira tanzen.

KUN-LAI-GIPFEL

Habt ihr die drei Einstiegszonen hinter euch gelassen, führt euch der Weg in dieses Gebirge. 1 Nach dem unterirdischen Tunnel in Binan angekommen, müsst ihr erstmal das Dorf vor plündernden Yaungol schützen. Diese Rasse ist eng mit den Tauren verwandt, jedoch um einiges weniger liebenswürdig. Habt ihr ihnen den Garaus gemacht, kann euer Held westlich und östlich des Tintenkiemenweihers Quests in Hülle und Fülle annehmen. Auf dem See kommt es zu Auseinandersetzungen zwischen den Sha und den Tintenkiemen, einer am Wasser lebenden, friedlichen Rasse.

Kurze Zeit später trefft ihr auf einen verzweifelten Bauern, dessen Hof von den Yaungol-Horden überfallen wurde. Nicht ganz uneigennützig helft ihr ihm, diesen zurückzuerobern, und verwandelt ihn in ein Hauptquartier für die Verteidiger. 2 Nächster Anlaufpunkt ist die Yakwäscherei Lao & Sohn. Und so verrückt, wie sich das anhört, ist es auch. Die beiden Pandaren haben sich eine ganz vorzügliche Geschäftsidee einfallen lassen: Mit Bürsten und viel Seife schrubben sie in der hiesigen Waschanlage stinkende Yaks auf Hochglanz. Da heißt es: Lasso zücken, Yaks einfangen und einmal durch die Waschstraße mit ihnen. Als Folgequest muss euer Kämpfer Nadeln suchen – für den richtigen Neu-Yak-Duft. Ein Völkchen voller lustiger Ideen scheinen diese Pandaren zu sein.

Zandalari auf den Bergen

Kaum einen Steinwurf entfernt beherbergt eine alte Ruine eine ganze Sammlung von Terrakottakriegern. Ein merkwürdiger Fluch lässt diese alle 30 Sekunden zwischen einer beweglichen, aggressiven Form und einer leblosen Steinform wechseln. Schnell stellt ihr fest, dass hinter dieser Zauberei eine altbekannte Form des Voodoos steckt. Die Zandalari-Trolle haben es ebenfalls nach Pandaria geschafft. 3 Im Nordosten des Kun-Lai-Gipfels befindet sich eine große Siedlung dieser Trolle, die nur darauf wartet, von euch auseinandergenommen zu werden.

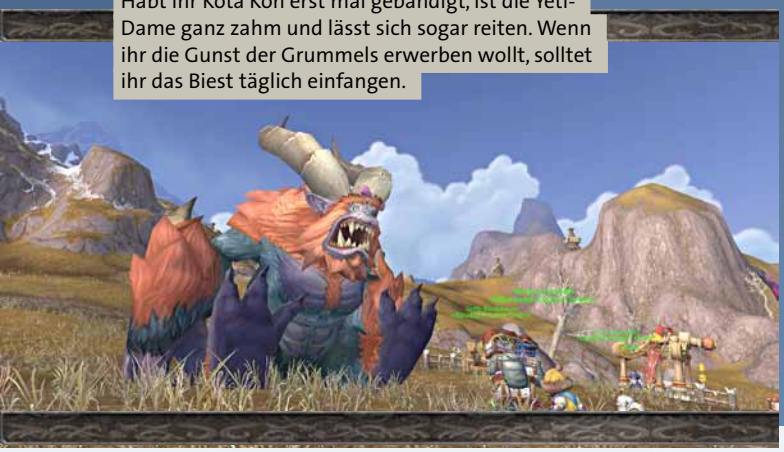
Neue Gesichter hingegen sind die sogenannten Grummels, eine Rasse von winzigen Händlern und Bergsteigern. Auf dem hiesigen Grummelbasar könnt ihr die netten Kerlchen näher kennenlernen und sogar für schlappe 108.000 Goldstücke ein großes Expeditionsyak inklusive mobilem Händler erwerben. Neben solchen Angeboten erfahrt ihr aber auch mehr über den Aberglauben der Grummels. Ihre Glücksbringer sind ihnen nämlich sehr viel wert und bestimmen daher eure kommenden Missionen. Der Erzfeind der Kleinwüchsigen sind die affenartigen Ho-zen, welche mit Vorliebe die Talismane der Grummels klauen. Es liegt wieder mal an euch, diese Ungerechtigkeit aus der Welt zu schaffen.



Die Terrakottasoldaten wechseln ständig zwischen wehrlos steinern und angriffslustig hin und her. Greift ihr sie geschickt an, könnt ihr sie ohne Gegenwehr erledigen.



Die kleinen Grummels sind gerissene Händler. Das Yak im Hintergrund kostet 108.000 Goldstücke. So viel Geld dürften wohl nur die wenigsten Spieler bereits besitzen.



Habt ihr Kota Kon erst mal gebändigt, ist die Yeti-Dame ganz zahm und lässt sich sogar reiten. Wenn ihr die Gunst der Grummels erwerben wollt, solltet ihr das Biest täglich einfangen.



Eine Reise mit den Grummels ist durchaus zu empfehlen. Angreifende Hozen kriegen von euch jede Menge Gerümpel entgegengeworfen.

4 Im Westen des Gebirges trefft ihr auf das Basislager am Kota, ein Berg, der einen interessanten Rohstoff beherbergt. Die sogenannte Kafa-Beere enthält eine große Menge Koffein, das von den Grummels abgebaut und weiterverarbeitet wird. Die lokale Tierwelt wird durch die Beeren berauscht und greift euch auf Schritt und Tritt an. Vor allem den Yetis der Region schmeckt das Suchtmittel gut. Nach einer längeren Questreihe schafft ihr es, eines der Biester derart abhängig zu machen, dass ihr ihm Befehle erteilen könnt. Was folgt, ist ein gewagter Ritt auf dem Rücken einer Monster-Yeti-Dame. Sie leistet euch gute Dienste dabei, die winzigen Ho-zen im Hunderterpack zu zerstampfen. Nach einer aufreibenden Jagd belohnt euch der Grummel-Bergführer mit einer eurer ersten täglichen Quest, um in ihrer Gunst weiter aufzusteigen.

5 Noch weiter Richtung Gebirge befindet sich – in den Ausläufern des Nimmerlayas – das Kloster der mysteriösen Shado-Pan-Mönche. Doch diese zeigen sich wenig kooperativ. Der oberste Anführer der Mönche ist von den Sha besessen, welche jetzt drohen, den gesamten Ordern auszulöschen. Das riecht verdächtig nach einer Instanz. Ab Level 87 könnt ihr diese betreten und mit einer fünf Mann starken Gruppe aufräumen. Das steigert euer Ansehen bei den Shado-Pan und beschert euch darüber hinaus wertvolle Ausrüstungsstücke. Quests für diese Fraktion könnt ihr übrigens südwestlich des Kun-Lai-Gipfel absolvieren. In einer kleinen Bastion haben sich vereinzelt Mönche verschanzt und warten auf eure Unterstützung beim Halten der Großen Mauer. Habt ihr letztendlich genug gequestet, erwartet euch hinter der gewaltigen Mauer die Tonlongsteppe. KG





Im Kloster der Shado-Pan-Mönche will euch keiner so recht empfangen. Liegt wohl daran, dass das Oberhaupt von bösen Geistern besessen ist. Zeit also für einen Exorzismus.



In Longying haben sich die Fronten verhärtet. Über die Schlucht hinweg bombardieren sich Angreifer der Yaungol und die verteidigenden Pandaren.



Die Einsatztruppe der Shado-Pan erzielt mit eurer Hilfe entscheidende Siege in diversen Schlachten. So verdient ihr in der Tonlongsteppe jede Menge Ruf bei den Bären.

DIE TONLONGSTEPPE





Schamanen der Yaungol versuchen diese Elementare zu beherrschen. Ihr schlagt euch auf die Seite der Geister und vertreibt die Eindringlinge.


In den Tiefen des Sumpfes sucht ihr nach Blüten, welche sich zur Schießpulverherstellung eignen. Werdet ihr fündig, dürft ihr eigenhändig die Kanonen testen.


Die Shado-Pan wehren sich erbittert gegen die Belagerung. Mit ihren mutigen Kämpfern und Schießpulver gehen sie gegen die Horden vor.

Hinter der Mauer sieht der Krieg zwischen der pandarischen Bevölkerung und den Invasoren aus Sha, Yaungol und Mantis noch schlimmer aus. 1 Gleich zu Beginn helft ihr dem Dorf Longying, sich gegen die räuberischen Yaungol zur Wehr zu setzen. Diese haben ihr Lager gleich gegenüber aufgebaut – lediglich eine tiefe Schlucht trennt die beiden Streitmächte. Habt ihr die Verwandten der Tauren zurückgeschlagen, erhaltet ihr eine Empfehlung für den Kommandanten der Shado-Pan-Streitmacht, die im Süden lagert.

2 Der befehlshabende Gao-ran befindet sich an der Front, gleich vor den belagerten Toren des Tals der Ewigen Blüten. Hier lagert die Hauptstreitmacht des Feindes. Nach einigen Spähmissionen erhaltet ihr Aufgaben, um die Belagerung zu brechen. So sammelt ihr unter anderem explodierende Blüten, macht Fallen scharf oder ladet Kanonen nach und erschlagt Hunderte der insektoiden Mantis. Habt ihr das Vertrauen des Kommandanten erlangt, schickt euch dieser mit weiteren Befehlen zu einer ganzen Reihe von Offizieren des Ordens. 3 In der Garnison angekommen, entdeckt ihr dort den allseits beliebten Ring des Herausforderers. Diese Arena stellt euch mehrere Gegner in den Weg, welche in einer Gruppe bekämpft werden sollten. Auch diesmal winken gute Ausrüstungsgegenstände und sogar einige der begehrten Tapferkeitsmarken.

Rebellion der Elementare

4 Im nahegelegenen Sumpf trefft ihr auf einen merkwürdigen Questgeber. Ein Sumpfelementar bittet euch um Hilfe gegen die Yaungol-Schamanen. Diese versuchen mit ihrer Nebelmagie die Elementare zu unterjochen und ihnen ihren Willen aufzuzwingen. Während dieser Missions-Reihe gelingt es euch Stück für Stück, die Yaungol zurückzuschlagen und einige Elementare zu befreien. Gemeinsam mit diesen fordert ihr am Ende den fiesen Oberschamanen der Yaungol zum Kampf auf. Dieser bezwingt zwar die Elementare, aber sie verschaffen euch genügend Zeit, um ihm endgültig den Garaus zu machen.

Über die Brücke im Westen gelangt ihr zum Tempel des Schwarzen Ochsens Niuzao. 5 Dieser ist eine der vier Tiergottheiten von Pandaria. Auch sein Tempel wird von den bösen Sha beherrscht und ist eine weitere Instanz für Spieler ab Level 88. Doch auch außerhalb des Dungeons gibt es eine Menge Aufgaben zu lösen. Die Shado-Pan drängen die Gegner zurück, so gut es geht. Helft ihr ihnen dabei, stehen euch weitere Marken und Rufzuwachs bei der Fraktion in Aussicht.

Seid ihr weiter südlich bei Rensais Wachposten angekommen, lernt ihr die Offiziere des Shado-Pan Ordens kennen. Jeder von ihnen versorgt euch mit eigenen Missionen. Schließt ihr sämtliche Queststränge ab, dürft ihr je einen der feindlichen Kommandanten mithilfe eurer neuen Verbündeten ausschalten. Zum epischen Abschluss jagt ihr gemeinsam einen riesigen Sha des Zorns in seinem Bau. Diese Gegner sind normalerweise überall auf Pandaria verteilt und stellen Worldbosse für Raids dar. Doch euer Sieg kann nur kurz gefeiert werden. In einer Zone südlich der Tonlongsteppe braut sich bereits neues Übel zusammen. Die letzte Region – Schreckensöde – wartet auf euch. KG


Im Niuzao-Tempel wird der Ochsengott angebetet. Rund um die Tempelanlage gibt es zahlreiche tägliche Quests zu absolvieren.


Eure Nachforschungen fördern zutage, dass die einfallenden Mantishorden von den Sha beeinflusst werden. Dies macht die Insekten zu noch gefährlicheren Gegnern.



Die Klaxxi sind abtrünnige der Insekten. Wenn ihr sie in ihrem Kampf unterstützt, dürft ihr nach tagelanger Arbeit bei ihnen die Verzauberungen für Schulterstücke erwerben.



Die Mantis experimentieren mit gefangenen Skorpiden herum und setzen sie einer Gehirnwäsche aus. Was dabei rauskommt, sind gefährliche Elite-Gegner, vor denen ihr euch in Acht nehmen solltet.

DIE SCHRECKENSÖDE

Die letzten Quests aus der Tonlongsteppe führen euch bereits in die ersten Gebiete der Schreckensöde, um die angreifenden Mantis zurückzuschlagen. Wenig später werdet ihr den ersten Stützpunkt der Pandaren finden. 1 Hier sind ein paar hartgesottene Bierbrauer ansässig, die den besten Amber Azeroths aus den dortigen Bäumen für die Bierherstellung benutzen. Mit eurer Hilfe gelingt es ihnen, die wichtige Bierproduktion am Laufen zu halten. Sobald ihr der Straße weiter gen Süden folgt, werdet ihr schnell feststellen, dass fast alles von den ekeligen Mantis in Beschlag genommen wurde. Selbst die riesigen Bäumen sind von Sha befallen und zerfressen.

Abtrünnige der Mantis

Doch nicht die ganze Schreckensöde ist überrannt, ein kleines Dorf inmitten dieses Gebietes ist euch freundlich gesonnen. 2 Eine Splittergruppe der Mantis hält hier ihre Basis gegen die Feinde. Die Rasse mit dem klanghaften Namen Klaxxi ist eine neutrale Fraktion. Sobald ihr Level 90 erreicht habt, könnt ihr beginnen, mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Die entsprechende Quest könnt ihr im Tal der Ewigen Winde annehmen. Langsam stellt ihr dadurch eine Verbindung her und müsst in mühseliger Arbeit ihr Vertrauen gewinnen. Da ein Großteil dieser Aufgaben tägliche Missionen sind, werdet ihr einige Tage brauchen, um bei den Klaxxi einen ehrfürchtigen Ruf zu erfarmen. Wie auch schon bei Therazane oder den Söhnen Hodirs werdet ihr diese Fraktion Stück für Stück freischalten. Mit jeder neuen Rufstufe erhaltet ihr weitere tägliche Quests, die euren Ruf später schnell ansteigen lassen. Auf der letzten Rufstufe, Ehrfürchtig, verkauft euch dann der Rüstmeister der Klaxxi neben einigen ebenfalls interessanten, epischen Gegenständen die Schulterverzauberung. Diese erhaltet ihr von niemand anderem. Die Klaxxi sind somit praktisch Pflicht für jeden Spieler, der Schlachtzüge bestreiten möchte.

Die Feinde der Klaxxi, die Mantis, dominieren die Schreckensöde. Mithilfe ihrer Kristalle senden sie manipulierte Schallwellen an die tierische Bevölkerung der Region. Vor allem die Skorpide werden davon stark beeinflusst und werden dem Willen der Mantis unterworfen. Eure Aufgabe besteht darin, die Kristalle anzugreifen und zu vernichten. Doch die ansässigen Skarabäen machen euch dabei das Leben zur Hölle. 3 Im Süden der Schreckensöde, bei Zan'Vess, haben die Mantis eine Mine aufgebaut. Mithilfe von hypnotisierten Erdwürmen und versklavten Yaungol bauen sie dort kriegswichtige Materialien ab. Kein Wunder, dass ihr Be-



Im Süden versklaven die Mantis ihre Umwelt, um Erze für den Krieg schürfen zu lassen. Befreit die armen Yaks und Erdwürmer, und sie zeigen sich erkenntlich.



DieBewohner des kleinen Dorfs der Angler sind für ihre hervorragenden Fangkünste bekannt. Solange die Sha aber die Straßen blockieren, haben die restlichen Pandaren nichts davon.



Mithilfe dieser Konstruktionen beeinflussen die bösartigen Mantis die Tierwelt. Schaltet ihr diese Gerätschaften aus, nehmt ihr den Feinden einen Teil ihrer Macht.



Dieses Orakel ist über eure Anwesenheit im Salzigen Schlick nicht gerade erfreut. Beeinflusst durch die Schallwellen der Mantis greift es euch an.

fehle erhaltet, dort Unruhe zu stiften und die Sklaven zu befreien. Zwischen Insel und Festland wartet das Salzige Schlick auf euch. Hierhin hat es Verwandte der Jinyu verschlagen, welche jedoch sehr viel aggressiver als ihre Brüder und Schwestern aus dem Jadewald vorgehen. Mit Wasser- und Eismagie bewaffnet rücken sie euch in dieser Gegend zu Leibe.

4 Ebenfalls im Süden wartet am Meer ein kleines Fischerdorf. Die dortige Fraktion, die Angler, ist von ihren Versorgungslinien abgeschnitten. Mit eurer Hilfe gelingt es ihnen, wieder sichere Straßen aufzubauen, über die sie das restliche Pandaria mit ihren Fischen versorgen können. Auf späteren Rufstufen schaltet ihr lukrative Belohnungen in Form von Ausrüstungsgegenständen frei.

Den Westen der Schreckensöde überschattet ein riesiger Baum, der komplett von den Sha befallen ist. 5 In ihm versteckt sich die Kaiserin der Mantis und manipuliert ihre Umwelt. Ihr Bau, das Herz der Angst genannt, ist einer der zahlreichen Schlachtzüge der neuen Erweiterung. In ihm geht es um den Kampf zwischen den abtrünnigen Klaxxi und den restlichen Mantis. Ihr ergreift selbstverständlich Partei für die Fraktion der Klaxxi und versucht die Kaiserin mit zehn oder 25 Spielern zu stürzen. KG





Das Herz der Angst ist eine Schlachtzugsinstanz für Spieler ab Level 90. Ohne die entsprechende Ausrüstung werdet ihr jedoch gar nicht erst hineingelassen.



So schließt sich der Kreis. Hinter der Mauer beginnt wieder das Tal der Vier Winde, dem Ausgangspunkt eurer Reise durch Pandaria.



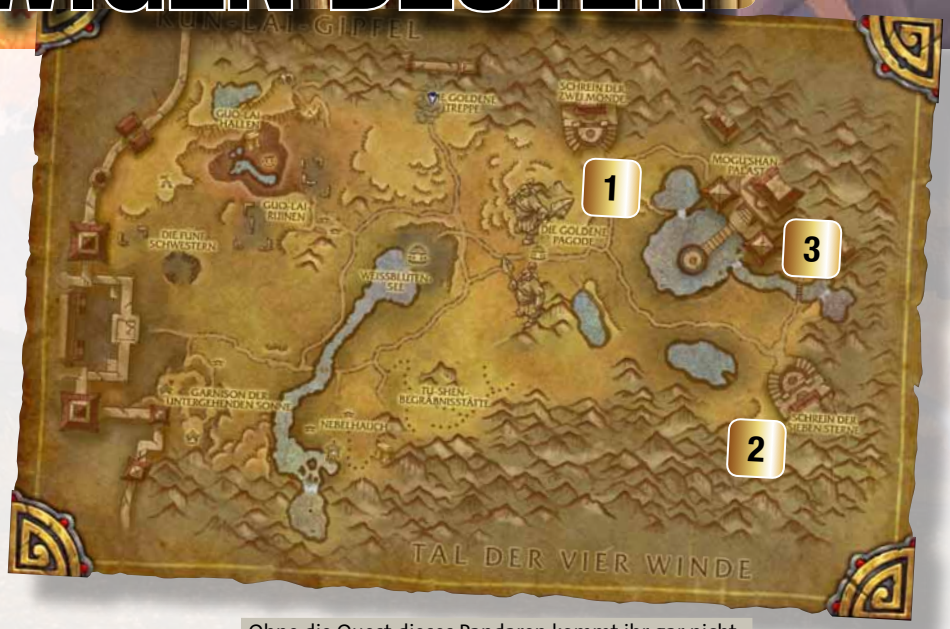
Mithilfe des Dungeonbrowsers könnt ihr auch ohne die Zugangsquest erledigt zu haben, ins Innere des Mogu'Shan-Palasts vordringen.



Das Tal der Ewigen Blüten wird endlich für die Neuankömmlinge geöffnet. Dieses historische Ereignis wird von Tiergeistern, wie von Einwohnern gleichermaßen gefeiert.

TAL DER EWIGEN BLÜTEN

Dieses Tal ist einer der heiligsten Orte der Pandaren. Aufgrund der Belagerung durch die Armeen der Sha im Westen wird der Zutritt allen Neuankömmlingen verwehrt. Dieses Gebiet stellt praktisch das Zentrum von Pandaria dar. Eine klassische Hauptstadt ist es aber nicht. Um überhaupt erst durch das riesige Tor zu gelangen, müsst ihr eine Quest absolvieren. Für diese muss euer Charakter mindestens Level 87 erreicht haben. Erfüllt ihr diese Voraussetzung, solltet ihr euch zum Tempel des Weißen Tigers begeben. Er befindet sich auf dem Kun-Lai-Gipfel und beherbergt den Pandaren Wang Chung. Auf dessen Einladung hin dürft ihr euch einer Prüfung eures Geistes unterziehen. Besteht ihr diese, öffnen sich die Tore ins Tal der Ewigen Blüten in einer kleinen Videosequenz.



Nichts los bis Level 90

Im Tal selbst findet ihr einige Quests, aber die wirklich interessanten Orte sind die beiden Stützpunkte für Horde 1 und Allianz 2. Sie befinden sich westlich beziehungsweise östlich der kaum übersehbaren Instanz für Spieler ab Level 87, dem Mogu'Shan-Palast 3. Solange ihr euch noch unter dem Maximallevel befindet, werdet ihr hier lediglich einen weiteren Flugpunkt freischalten können. Richtig interessant wird es erst, sobald ihr Level 90 erreicht habt. Dann könnt ihr zum einen beim ansässigen Fluglehrer die Fertigkeit erwerben, um in ganz Pandaria euer Flugreittier einzusetzen. Zum anderen erwachen die Vertreter der verschiedenen Ruffraktionen zum Leben und bieten euch diverse Quests an. Diese fördern euren Rufzuwachs und ermöglichen es euch, zahlreiche tägliche Quests für deren Gunst zu absolvieren. Eine von ihnen ist beispielsweise der Goldene Lotus, den ihr erst im Tal der Ewigen Blüten kennenlernen werdet. Ihr Ziel ist es, die Belagerung der Mogu zu beenden und ein für alle Mal den Frieden auf Pandaria wiederherzustellen. KG



Ohne die Quest dieses Pandaren kommt ihr gar nicht erst in das letzte Gebiet hinein. Um die Aufgabe annehmen zu können, müsst ihr mindestens Level 87 erreicht haben.

Zusammengestellt von der GameStar-Redaktion

one GameStar PCs

MAXIMALER SPIELSPASS FÜR JEDES BUDGET!



Kaufen Sie jetzt einen PC mit Windows 7 und erhalten Sie Windows 8 Pro für nur 14,99 €.*

Bereit für die Zukunft.

* Dieses Angebot ist ab dem 2. Juni 2012 bis zum 31. Januar 2013 gültig. Ausführliche Informationen finden Sie unter windowsupgradeoffer.com



GameStar PC ULTRA

Für alle, denen ihr PC nie schnell genug sein kann, gibt es den One GameStar-PC Ultra mit NVIDIAs rasend schneller GeForce GTX 680! Als Prozessor kommt ein Intel Core i7 3770K mit 3,5 GHz zum Einsatz, Windows 7 ist auf einer Corsair-SSD vorinstalliert. Genug Speicherplatz bietet eine 1.000 GByte große Festplatte. Ein DVD-Brenner komplettiert das Luxuspaket.

- Intel Core i7 3770K-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 680 2,0 GB
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- 60 GByte SSD & 1.000 GByte HDD

für nur **€ 1.499,-**



GameStar PC XL

Der One GameStar-PC XL mit Intels 3,4 GHz schnellem Core i7 3770, 8,0 GByte Arbeitsspeicher und der brandneuen NVIDIA GeForce GTX 670. Die 60 GByte große SATA3-SSD von Corsair sorgt für optimale Performance in Spielen und dem vorinstallierten Windows 7 Home Premium. Dazu kommen eine 1.000 GByte große SATA3-Festplatte und ein DVD-Brenner.

- Intel Core i7 3770-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 670 2,0 GB
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- 60 GByte SSD & 1.000 GByte HDD

für nur **€ 1.299,-**



GameStar PC PRO

Für nur 999,- Euro bietet der One GameStar PC Pro unschlagbar viel Spieleleistung: Mit dem 3,4 GHz schnellen Core i5 3570K und der NVIDIA GeForce GTX 570 haben Sie jede Situation sicher im Griff. Zukunftssichere 8,0 GByte RAM und eine 1.000 GByte große SATA3-Festplatte runden den GameStar PC Pro ab. Windows 7 ist wie bei allen GameStar-PCs vorinstalliert dabei!

- Intel Core i5 3570K-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 570 1,2 GB
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- 1.000 GByte Festplatte

für nur **€ 999,-**



GameStar PC

Besonders viel Leistung fürs Geld liefert der One GameStar PC mit dem 3,3 GHz schnellen AMD FX 6100, 8,0 GByte Arbeitsspeicher und eine AMD Radeon HD 6950. Zusätzlich gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte Kapazität und einen DVD-Brenner. Nur für kurze Zeit inklusive: Steam-Gutscheine für die Vollversionen Total War: Shogun 2 und Dirt Showdown!

- AMD FX 6100-Prozessor
- AMD Radeon HD 6950 2,0 GB
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- 1.000 GByte Festplatte

für nur **€ 799,-**

Mehr Infos und versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

11 FREUNDE

In neuen WoW-Addon wird das in die Jahre gekommene Talentsystem von Grund auf überholt. Wir werfen einen Blick auf die Talente und Glyphen aller elf Klassen mit ihren insgesamt 34 Spezialisierungen.

Von Tobias Englmeier

Wie bei jedem anderen Addon nimmt WoW-Entwickler Blizzard auch bei seinem neuesten Streich, Mists of Pandaria, wieder eine ganze Menge Veränderungen an den Spielmechaniken und Talentverteilungen der Charakterklassen vor. Aus diesem Grund haben wir uns während der Beta-Phase von Mists of Pandaria intensiv mit den einzelnen Klassen beschäftigt und widmen in diesem Heft jeder der mittlerweile 34 Spezialisierungen ein eigenes Kapitel, in dem die wichtigsten Informationen enthalten sind, die euch dabei helfen sollen, einen möglichst reibungslosen Umstieg von Cataclysm auf Mists of Pandaria vollziehen zu können. Leider ändern sich während der Beta-Phase jedes neuen Addons die Dinge kontinuierlich, sodass es vorkommen kann, dass einige Fakten aus unseren Guides nicht mit der finalen Release-Version von Mists of Pandaria übereinstimmen. Manche Fähigkeiten oder auch Edelsteine und Verzauberungen konnten wir nicht testen. Ebenso können die Attributgewichtungen durch etwaige Nerfs und Buffs noch etwas variieren. Wir bitten diesbezüglich also um Nachsicht, sind aber auch überzeugt davon, dass die im Heft enthaltenen Informationen so aussagekräftig sind, dass ihr problemlos die wichtigsten Modifikationen in Bezug auf eure Lieblingsklasse entnehmen könnt. Die Philosophie der nachfolgenden Guides, die mit nur vier Seiten pro Klasse kurz und knapp gehalten sind, basiert auf dem Gedanken der Übersichtlichkeit und der kompakten Wissensvermittlung.

Keine Talentbäume mehr?

Eine der wohl wichtigsten Neuerungen betrifft das Talentsystem. Obwohl wir uns in fast acht Jahren WoW an die Talentbäume, auf denen wir irgendwann einmal mehr als 60 Talentpunkte verteilen konnten, gewöhnt haben, ist nun der Zeitpunkt gekommen, davon Abschied zu nehmen. Das heißt, in Mists of Pandaria wird es keine Talentbäume mehr geben, die den jeweiligen Spezialisierungen zugeordnet sind. Vielmehr könnt ihr euch nun, egal welche Variante ihr bevorzugt, auf ein und demselben Auswahlbildschirm bei der Talentverteilung austoben. Das bedeutet auch, dass es keine spezialisierungsspezifischen Talente mehr gibt. Ihr legt euch jetzt zuerst auf eine der drei Spezialisierungen fest und könnt dann völlig unabhängig davon eure Talente verteilen. Dabei habt ihr aber bedeutend weniger Punkte zur Verfügung als früher. Bis Stufe 90 schalten sich insgesamt sechs Reihen frei, aus denen ihr jeweils ein Talent auswählen dürft. Die alte Möglichkeit, dass man ein Talent mit maximal drei Punkten besetzen konnte, gibt es demnach nicht mehr. Jedes Talent kostet jetzt sozusagen genau einen Punkt. Alle 15 Stufen dürft ihr also eines von drei Talenten aussuchen (Todesritter-Ausnahme: Stufen: 56,57,58,60,75,90). Das wirft doch einige Fragen auf. Worin besteht zum Beispiel der Unterschied zwischen dem Frost-, dem Unheilig- und dem Blut-Todesritter, wenn die

TALENTBÄUME

Während vor Mists of Pandaria bis zu 41 Punkte in drei verschiedene Talentbäume gesteckt werden konnten, ...



... habt ihr im neuen Addon nur noch die Möglichkeit, genau ein Talent pro Querreihe auszuwählen.

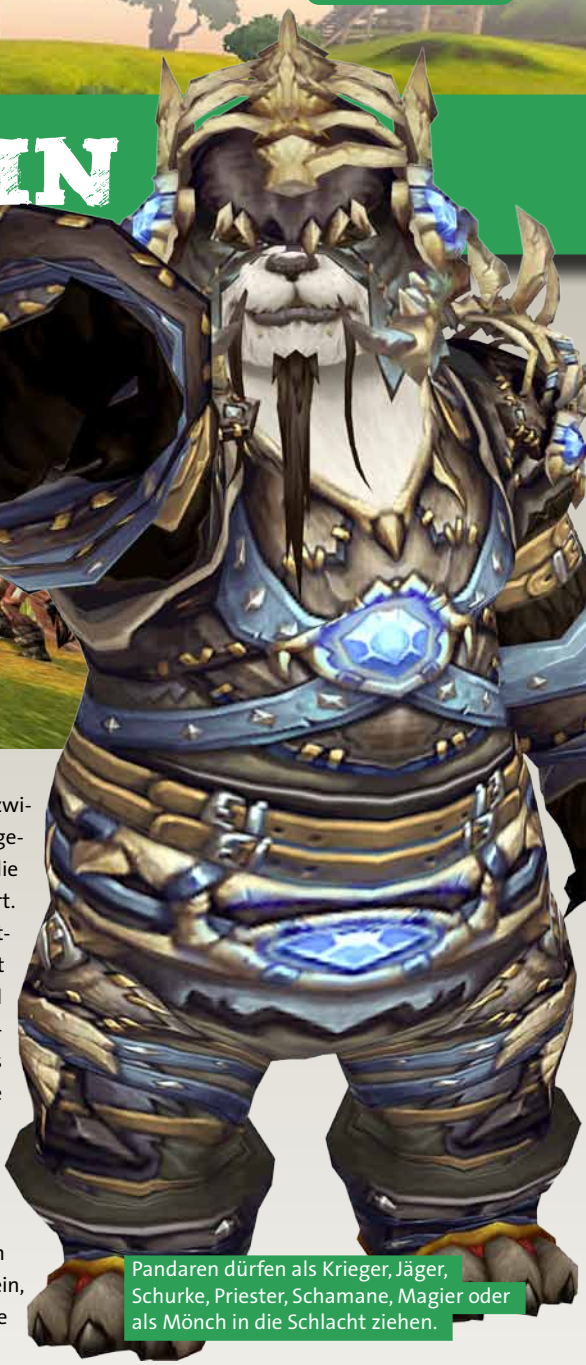


Auf Stufe 90 erhalten viele Klassen spektakuläre neue Talente, wie zum Beispiel »Richterspruch« des Paladins, was hier zu sehen ist.

MÜSST IHR SEIN



Berserker in grau: Für Krieger gibts ab Stufe 90 dank »Avatar« ein ordentliches Schadensplus.



Pandaren dürfen als Krieger, Jäger, Schurke, Priester, Schamane, Magier oder als Mönch in die Schlacht ziehen.

gleichen Talente zur Verfügung stehen? Diese Verschiedenheit ergibt sich durch die Auswahl der einzelnen Spezialisierungen. Wenn ihr euch etwa für die Frost-Spezialisierung des Todesritters entscheidet, lernt ihr automatisch all das, was diese Klasse schon immer ausgezeichnet hat, als passive Fähigkeiten. Diese findet ihr in eurem Zauberbuch und sie entsprechen oft eins zu eins den alten Talenten. Damit wurde im Großen und Ganzen erreicht, dass die obligatorischen Talente nun immer automatisch erlernt werden und die neuen Talente meist aktive Zusatzfähigkeiten sind, die beispielsweise die Differenzierung zwischen PvE und PvP ausmachen. Ihr braucht euch also keine Sorgen darüber zu machen, ob vielleicht die Unterschiede zwischen den einzelnen Klassen zu sehr aufgeweicht wurden, denn im Kern bleiben die Spezialisierungen oft ziemlich unverändert. Hauptsächlich wird durch das neue Talentsystem vieles einfacher, denn ihr könnt eure Klasse nun mit wenigen Klicks voll durchskillen, wofür früher die Talentbäume abgeklappert werden mussten. Das ist einerseits eine clevere Änderung, die aus rationaler Sicht völlig nachzuvollziehen ist, andererseits verliert das Ganze aber auch an Flexibilität. Von einer allgemeinen Perspektive betrachtet büßt die Talentverteilung an manchen Stellen an Bedeutung ein, denn Talente, die die Schadenswerte bestimmter Fähigkeiten erhöhen, gibt es nicht mehr, und so manches Talent-Tier (Zeile) scheint für eine auf maximalen Schaden ausgelegte Spielweise relativ unbedeutend, da nur CCs oder Mobilitätsfähigkeiten ausgewählt werden können, die bei vielen Kämpfen gar nicht gebraucht werden.



Manche Stufe-90-Talente wie »Wächter der Natur« sehen nicht ganz so effektvoll aus, ihr Nutzen ist dafür aber umso größer.

Ein weiterer Kritikpunkt ist der, dass durch das neue Talentsystem das Zauberbuch stark anwächst, weil sehr viele Talente früherer Tage, die nun passive Fähigkeiten sind, hier hineingequetscht wurden. Aus diesem Grund findet ihr in allen Klassen-Guides eine Auflistung der wichtigen aktiven und passiven Fähigkeiten, sowie der neuen Zauber.

Und unsere geliebten Glyphen?

Der große Vereinfachungstrend setzt sich auch bei der Glyphenauswahl fort. Ihr dürft nun nur noch sechs anstatt neun Glyphen aussuchen. Es gibt also neuerdings nur noch erhebliche



In Mists of Pandaria erhaltet ihr auch vor der Maximalstufe schon neue Fähigkeiten wie hier zum Beispiel »Aszendenz« des Schamanen, die auf Stufe 87 freigeschaltet wird.

und geringe Glyphen. Auch hier fallen Glyphen, die Schadenswerte erhöhen oder Abklingzeiten verkürzen, also bisher unerlässlich waren, fast völlig weg. Die Effekte wichtiger ehemaliger Glyphen wurden ähnlich wie bei den Talenten einfach zu den aktiven und passiven Fähigkeiten der verschiedenen Klassen gepackt. Die Glyphen beeinflussen also nicht mehr so stark euren Schadens-Output, sondern gewähren euch meist Schutzfähigkeiten oder Ähnliches. Es gibt zwar immer noch Unterschiede zwischen PvE- und PvP-Glyphen, generell wandelt sich aber die Bedeutung der Glyphen etwas, auch wenn ihr durch sie nützliche Upgrades erhaltet. Die geringen Glyphe können euch sogar neue Fähigkeiten beibringen, die meist aber keinen echten Nutzen haben. Der Vorteil des neuen Glyphensystems ist der, dass euch dadurch mehr Raum für individuelle Anpassungen bleibt, da ihr nicht mehr gezwungen seid, bestimmte Glyphen unbedingt nehmen zu müssen.

Resümee

Die Frage, ob diese Änderungen gut oder schlecht sind, ist nicht generell zu beantworten. Klar ist aber, dass Blizzard mit dem neuen Talent- und Glyphensystem einen durchaus sinnvollen Schritt getan hat, denn ob ihr nun in einem unübersichtlichen Talentbaum die immer gleichen Standardtalente aussucht oder sie automatisch lernt, ist völlig egal, und letzteres ist wesentlich komfortabler. Das Gleiche gilt für die Glyphen. Auch hier waren die Auswahlmöglichkeiten objektiv gesehen doch recht gering. Somit kann man, wenn der erste Schock verdaut ist, diesen Neuerungen doch viel Positives abgewinnen, denn tatsächlich könnt ihr euren Charakter in Mists of Pandaria sogar besser an den persönlichen Geschmack anpassen als zuvor. Das heißt aber nicht, dass es völlig irrelevant ist, welche Glyphen und Talente ihr auswählt, denn manche Fähigkeiten sollten einfach für das PvE-Spiel erlernt werden

Die neue Klasse Mönch kann von allen Völkern gestellt werden, nur nicht von Goblins und Worgen.

und andere eben nicht. Wir fanden es vor allem interessant, in welcher großen Vielfalt sich die WoW-Entwickler neue Talente und Fähigkeiten haben einfallen lassen. Die mittlerweile 34 unterschiedlichen Spielweisen genau aufeinander abzustimmen und sie gleichzeitig spannender und individueller zu gestalten, war und ist sicherlich keine leichte Aufgabe. In diesem Sinne blicken wir voller Zuversicht in die Zukunft, die in Pandaria liegt, und freuen uns darauf, mit altgedienten Klassen sowie mit den neuen Mönchen spannende Abenteuer zu bestehen.

GLYPHEN

Im alten Glyphen-Screen konnten insgesamt neun verschiedene Glyphen aus drei Kategorien (primär, erheblich, gering) gewählt werden, ...



... in Mists of Pandaria fallen die primären Glyphen weg, sodass nur noch maximal sechs Glyphen aus den Kategorien erheblich und gering verfügbar sind.



Neu ist, dass euch die geringen Glyphen Zusatzfähigkeiten wie hier »Zenflug« des Mönchs beibringen können. Diese Fähigkeiten haben meist aber keinen praktischen Nutzwert.



TEST THE BEST!*

Holen Sie sich drei Ausgaben Gamestar zum Sonderpreis von 12,90 €

UND SPAREN SIE ÜBER 30%

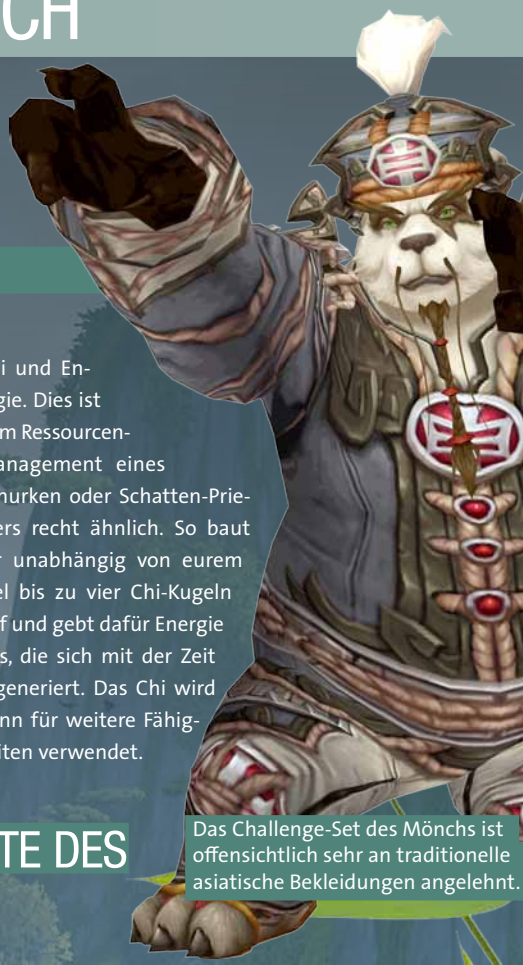
WWW.GAMESTAR.DE/TESTTHEBEST

**GAMESTAR-REDAKTEUR FABIAN SIEGISMUND SAGT: »GAMESTAR IST DAS BESTE SPIELEMAGAZIN DER WELT!«*

DER BRAUMEISTER-MÖNCH

Der Braumeister darf im neuen WoW-Addon **als Tank** die Dungeons von Mists of Pandaria unsicher machen. Wie nüchtern (oder auch nicht) ihr und eure Charaktere dabei sein solltet, lest ihr hier. Na dann prost!

Von Tobias Englmeier



Der Tank-Spezialisierung des Mönchs hat Blizzard wohl den mit Abstand originellsten Namen verpasst: Der Braumeister. Glücklicherweise erfüllt die Klasse keineswegs das Klischee, das wir von diesem Beruf im Kopf haben. Im Gegenteil: Als Braumeister-Mönch werdet ihr zu einem knallharten Frontschwein, das zur Not auch mal mit dem Kopf durch die Wand geht, wenn es denn sein muss. Hin und wieder genehmigt ihr euch aber schon einen kräftigen Schluck, denn das haben alle Mönche gemeinsam, sie trinken Tee oder Gebräu und steigern so spezielle Werte. Ihr trinkt zum Beispiel »Reinigendes Gebräu«, was euch von allem gestaffelten Schaden befreit oder »Flüchtiges Gebräu«, um eure Ausweichchance eine Zeit lang zu erhöhen. In der Braumeister-Spezialisierung spielt ihr im Stil »Der Starke Ochse«, was das Äquivalent zur Verteidigungshaltung des Kriegers oder zur Blutpräsenz des Todesritters darstellt und eure Schutzfähigkeiten verbessert. Zudem erhaltet ihr eine spezielle Statue, die sich »Statue des Schwarzen Ochsen« nennt. Die Statue hält einige Buffs bereit und kann sogar die Aggro von Gegnern übernehmen. Das Ressourcensystem der Klasse basiert auf Chi und Energie. Dies ist dem Ressourcenmanagement eines Schurken oder Schatten-Priesters recht ähnlich. So baut ihr unabhängig von eurem Ziel bis zu vier Chi-Kugeln auf und gebt dafür Energie aus, die sich mit der Zeit regeneriert. Das Chi wird dann für weitere Fähigkeiten verwendet.

Das Challenge-Set des Mönchs ist offensichtlich sehr an traditionelle asiatische Bekleidungen angelehnt.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Meisterschaft

Damit euer direkt erlittener Schaden sinkt, ist es eine sehr gute Wahl, schwächere Attribute zu Meisterschaft hin umzuschmieden.

2 Trefferwert (8%), Waffenkunde (7,5%)

Zu Anfang kein Muss, sollte später doch stark darauf geachtet werden, die beiden Caps zu erreichen. Wenn unbedingt nötig, kann hierzu auch Meisterschaft verwendet werden.

3 Ausweichen / Parieren

Auch wenn »Beinarbeit« die Ausweichchance erhöht, sind Ausweichen und Parieren für den Braumeister-Tank immer von Vorteil. In der Beta-Version gab es kein Leder-Equipment mit Parieren, weswegen viele andere Attribute hierzu umgeschmiedet werden konnten.

4 Tempo

Es lohnt sich für mehr Survivability Tempo, kritischen Trefferwert und überschüssiges an Waffenkunde und Trefferwert zu stärkeren Attributen wie Meisterschaft umzuschmieden.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES BRAUMEISTER-MÖNCHS

Auch wenn die Attributgewichtung des Braumeister-Mönchs noch nicht zu 100 Prozent feststeht, deutet doch einiges darauf hin, dass auch hier in etwa die gleichen Attribute wichtig sind wie bei fast allen Tanks in Mists of Pandaria. Somit wäre Meisterschaft euer wichtigstes Umschmiede-Attribut. Die Meisterschaft des Braumeister-Mönchs ist dafür verantwortlich, dass der gestaffelte Schadensanteil höher wird. Das heißt, der Schaden, den ihr erhaltet, wird immer aufgeteilt in 70 Prozent direkten Schaden und 30 Prozent gestaffelten Schaden. Gestaffelt bedeutet, dass ihr diesen Anteil als Schaden-über-Zeit bekommt. Wenn ihr dann zum Beispiel zehn Prozent zusätzliche Meisterschaft auf euren Gegenständen habt, liegt das Verhältnis bei 60 zu 40. Wichtig ist dabei, auf die drei Stufen von »Staffeln« zu achten und »Reinigendes Gebräu« rechtzeitig zu benutzen, um den gestaffelten Schaden damit aufzulösen.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Ausdauer
2. Meisterschaft
3. Trefferwert (bis Cap)
4. Waffenkunde (bis Cap)
6. Parieren/Ausweichen
5. Tempo



Alle drei Minuten könnt ihr »Stärkendes Gebräu« trinken,was euch im Notfall hilft.

DIE FÄHIGKEITEN DES BRAUMEISTER-MÖNCHS

KERNFÄHIGKEITEN

Benebelnde Dämpfe

Ihr werft einen Krug, der das Bewegungstempo aller Gegner im Umkreis von 8 Metern um 50% verlangsamt. Außerdem erhöht ihr damit die Chance, dass euer Gegner sich selbst trifft und sich dabei Schaden zufügt um 3%.

Feueratem

Eine gute AoE-Attacke, die von »Benebelnde Dämpfe« profitiert und so durch einen DoT noch mehr Schaden verursacht. Kostet 2 Chi.

Schutz

Starke Schutzfähigkeit, die 30 Sek. Schaden absorbiert und eure Selbstheilung um 30% erhöht, während sie aktiv ist.

Hieb

Eine der wenigen Fähigkeiten, die euch jeweils einen Chi-Punkt herstellt. Kostet 40 Energie.

Tigerklaue

Ist mittlerweile kostenlos und eignet sich sehr gut als Füllfähigkeit des Braumeister-Mönchs.

Blackout-Tritt

Kostet 2 Chi und wird vom Tank oft benutzt, wenn ihr einen Angriff pariert und somit »Blackout-Tritt« kostenlos einsetzen dürft. Erhöht zudem Schadensstaffelung und Parierchance 6 Sek. um jeweils 30%.

WEITERE AKTIVE FÄHIGKEITEN

Fasshieb

EIn wichtiger Spaltangriff, der bis zu 3 Ziele trifft, dafür aber mit 40 Energie zu Buche schlägt und zusätzlich die Debuffs »Benebelnde Dämpfe« und »Kampfesmüdigkeit auslöst.

Provokation

Die Spottfähigkeit des Braumeister-Mönchs mit einer Abklingzeit von 8 Sek. und der Eigenheit, dass abgespottete Ziele mit 50% erhöhtem Bewegungstempo zu euch laufen.

Schadensumleitung

Selbstheilungsfähigkeit, die Chi herstellt und sogar etwas Flächenschaden verursacht. Abklingzeit: 15 Sek. Kosten: 40 Energie.

Schaden abwenden

Ähnlich wie »Heiliger Wächter« des Schutz-Paladins. Verringert den Schaden der Mitspieler um 50% und leitet ihren Schaden auf euch um.

Entgiftung

Entfernt Gift und Krankheiten von Mitspielern.

Statue des Schwarzen Ochsen

Die Tankstatue verteilt »Schutz« auf verletzte Gruppenmitglieder, wenn ihr einen gewissen Betrag an Schaden verursacht. Außerdem wird »Provokation« zum Massenspott und durch »Stieren des Ochsen« (Glyphe) könnt ihr ein Ziel dazu bringen, die Statue anzugreifen.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Braumeister Training

Entfernt die Kosten von »Speerhandstoß« und »Tigerklaue« und verpasst »Stärkendes Gebräu« und »Blackout-Tritt« Zusatzeffekte.

Verzweifelte Maßnahmen

Entfernt die Abklingzeit von »Schadensumleitung«, wenn ihr unter 35% Gesundheit fallt.

Gabe des Ochsen

Erzeugt durch Nahkampfangriffe immer wieder »Heilende Sphären«, die nur ihr seht und die euch, wenn ihr sie aufsammelt, heilen.

Rache

Erhöht eure Angriffskraft, wenn ihr Schaden erhaltet, um maximal 10% eurer Gesundheit.

Meisterschaft: Unantastbarer Kämpfer

Erhöht die Schadensstaffelung mit jedem Punkt Meisterschaft (alle 650 Punkte um 1%).

Brauen: Flüchtiges Gebräu

Stellt durch kritische Auto-Hits immer wieder Aufladungen von »Flüchtiges Gebräu« her, welche durch Anwendung der Fähigkeit eure Ausweichchance mit jedem Stapel 1 Sek. um 30% erhöhen. Bis zu 15 Stapel sind maximal möglich, was 15 Sek. entspricht.



Auch das T-14-Set der Klasse ist klar an fernöstlicher Mönchstracht orientiert. Im neuen WoW-Addon Mists of Pandaria ist das aber keine Ausnahme.

DIE GLYPHEN DES BRAUMEISTER-MÖNCHS



FEUERATEM

- Erhebliche Glyphe
- In Fünf-Mann-Instanzen ist diese Glyphe zu empfehlen, da ihr so mit »Feueratem« eure Gegner fast immer kurz desorientiert und damit weniger Schaden nehmt. Später kann eine andere Glyphe besser werden.



STIEREN DES OCHSEN

- Erhebliche Glyphe
- Diese Glyphe ist durchaus praktisch, um ein einzelnes Ziel dazu zu bringen, eure Statue anzugreifen. Als Schutzmechanismus profitiert ihr hiervon immer wieder ,weswegen wir zu ihr raten.



SCHUTZ

- Erhebliche Glyphe
- »Schutz« absorbiert damit nur noch Magieschaden, davon aber 10% mehr. Diese Glyphe wird oft ausgetauscht, da das nicht immer von Vorteil ist. Alternativen sind die Glyphen »Steinhaut« und »Kranichtritt«.

DIE PRIMÄRTALENTE DES BRAUMEISTER-MÖNCHS



Level 15 Als Tank profitiert ihr am meisten von »Tigerrausch«, wenn es einen Bosskampf gibt, in dem ihr euch aus bewegungseinschränkenden Effekten befreien müsst. Da uns aber ein solcher nicht untergekommen ist, empfehlen wir zunächst auf »Geschwindigkeit« zu gehen. So könnt ihr »Rollen« öfter verwenden, was auf Stufe 90 wichtiger wird, denn dann ersetzt ihr »Rollen« durch »Chitorpedo«, den ihr wiederum gut als zusätzliche AoE-Fähigkeit brauchen könnt. »Schwung« ist für einen Tank nicht wirklich praktisch, denn ihr müsst euch selten viel bewegen und außerdem werdet ihr auch nicht oft verlangsamt. Wir empfehlen also »Geschwindigkeit« zusammen mit »Chitorpedo« zu nehmen, was euch ab Stufe 90 erlaubt, letzteren häufiger einzusetzen.

Level 30 Bei den drei Heilungstalenten im zweiten Tier gefällt uns »Zensphäre« am besten. Das liegt daran, dass ihr damit einerseits Flächenschaden verursacht, was für einen Tank immer erstrebenswert ist, und euch andererseits heilt. Der Zusatzeffekt, die Sphäre detonieren zu lassen und nochmals mehr Schaden zu wirken, ist auch nicht schlecht. »Chiwelle« ist mehr ein Heilungstalent und damit besser für Nebelwirker-Mönche geeignet. Für einen Tank ist ein solches Talent mit zwei Chi jedenfalls zu teuer. »Chistoß« ist eines der neuen Flieg-zum-Ziel-und-verursache-währenddessen-Schaden-Talente und hat den Vorteil, dass ihr in der Zauberzeit noch ausweichen und parieren könnt, was uns aber nicht ganz überzeugen konnte, wenngleich ihr mit diesem Talent auch nichts falsch macht.

Level 45 Hier wird es tricky, denn ihr entscheidet über zusätzliche **Chi-Generations-Talente,** die die Spielweise stark beeinflussen können. »Chigebräu« fällt aus, da es schlichtweg weniger Chi pro Sekunde als »Kräftige Schläge« herstellt und somit schlechter ist als letzteres. »Aszendenz« erhöht das Chi-Maximum auf fünf, was generell nicht schlecht ist. Wir finden aber, dass ohne zusätzliche Chi-Generation dieses Talent auch nicht allzu viel bringt, denn, auch wenn »Tigerklaue« nun kein Chi mehr kostet, nützt ein erhöhtes Chi-Maximum nichts, wenn man es nicht schafft, dieses oft genug aufzufüllen. »Kräftige Schläge« ist also klar unser Favorit. Falls ihr euch aber mit »Chigebräu« wohler fühlen solltet, kann auch das genommen werden. »Aszendenz« ist unserer Meinung nach für den Braumeister-Mönch weniger gut.



Wenn ihr »Schaden dämpfen« wählt, erhaltet ihr eine zusätzliche Schutzfähigkeit, die abhängig davon, wie viel Schaden ihr bekommt, gezündet wird.

Level 60 Auf Stufe 60 hängt es sehr davon ab, mit welcher Gruppe man unterwegs ist. »Fußfeger« hat nun eine Abklingzeit von 25 Sekunden, ist aber immer noch hilfreich. »Tödliche Reichweite« ist gut, wenn man generell wenig CC in der Gruppe hat ,und »Welle des stürmenden Ochsen« kann zum Beispiel zum Kiten eingesetzt werden.

Level 75 »Schaden dämpfen« ist sicherlich für die meisten Tanks sehr geeignet. **»Magiediffusion«** wird in Bosskämpfen, in denen mit viel Magieschaden gerechnet werden kann, aber sogar wichtiger. »Heilende Elixiere« ist momentan etwas umstritten und so wird für die Braumeister-Spezialisierung meist »Schaden dämpfen« gewählt.

Level 90 Für etwas mehr Flächenschaden ist »Wirbelnder Jadewind« bestimmt gut, ob das für den Braumeister-Mönch aber wirklich von Bedeutung ist, ist momentan noch nicht ganz klar. In Fünf-Mann-Instanzen kann der AoE-Schaden aber oftmals nicht hoch genug sein, weswegen wir uns das Talent vormerken. Eine Alternative wäre »Chitorpedo«, welcher ebenfalls mehrere Gegner trifft und auch noch Mitspieler heilt. Das Ganze funktioniert gut als Opener und ersetzt »Rollen«. Außerdem könnt ihr es wegen »Geschwindigkeit« oft einsetzen. »Xuen den Weißen Tiger beschwören« ist nur alle drei Minuten nutzbar und somit eher etwas für den Windläufer-Mönch, also ein Talent für die DD-Auslegung der neuen Klasse.

DIE SPIELWEISE DES BRAUMEISTER-MÖNCHS

Mit diesen Informationen seid ihr nun bereit, den Braumeister-Mönch auf seine zahlreichen Feinde loszulassen. Zuerst wird dafür natürlich der **Braumeisterstil** gewählt, wenn nicht schon geschehen. Bufft euch und eure Kollegen außerdem immer mit »Vermächtnis des Kaisers«, was wichtige Attribute um fünf Prozent erhöht. Eine gute Möglichkeit, den Kampf zu eröffnen, ist »Benebelnde Dämpfe«, mit denen ihr mehrere Ziele auf einmal treffen könnt. Meist ist »Fasshieb« aber die bessere Wahl, denn der beinhaltet »Benebelnde Dämpfe« und erzeugt zwei Chi. »Fasshieb« trifft bis zu drei Ziele, wenn es mehr werden, muss »Benebelnde Dämpfe« extra verwendet werden. »Aufprall« funktioniert bei Bossen nicht und kann damit auch nicht als Anstürm-Fähigkeit benutzt werden. Er eignet sich aber gut, um zum Beispiel Zauber zu unterbrechen. In der Rotation des Braumeister-Mönchs dreht sich vieles um »Schutz«.

Mit dieser Fähigkeit absorbiert ihr alle 30 Sekunden Schaden, weswegen ihr sie so oft wie möglich einsetzen solltet. Dafür braucht ihr aber zuerst einmal zwei Chi. Die bekommt ihr, wenn ihr »Fasshieb« nutzt. Da »Schutz« aber von »Mächtiger Schutz« (durch dreimal »Tigerklaue«) profitiert, ist es ratsam, erst »Blackout-Tritt« zu verwenden, um »Beinarbeit« auszulösen. »Beinarbeit« sollte nach Möglichkeit immer aktiv gehalten werden. Wenn ihr dann »Tigerklaue« dreimal verwendet, wird »Schutz« um 15 Prozent stärker. Nochmal zusammengefasst läuft das Ganze in etwa so ab: Erst »Fasshieb«, dann »Blackout-Tritt«, um »Beinarbeit« zum Laufen zu bringen. Wenn ihr nicht zu viel Schaden nehmt, benutzt ihr »Tigerklaue« bis zu dreimal, um »Schutz« zu verbessern. Ist das nicht der Fall, solltet ihr »Schutz« früher zünden und dann mit »Fasshieb« und »Blackout-Tritt« weitermachen. Immer wenn kurzfristig Chi gebraucht wird, kommt »Hieb« zum Einsatz. Beim **AoE-Tanking** sollte »Benebelnde Dämpfe« auf allen Zielen aktiv sein. »Fasshieb« wird aber immer noch auf Cooldown gehalten und ihr benutzt »Blackout-Tritt« und »Reinigendes Gebräu«, wenn ihr zu viel gestaffelten Schaden bekommt. Verwendet zudem »Wirbelnder Kranichtritt«, um Energie auszugeben und zwischendurch »Feueratem«, um noch etwas mehr Schaden zu verursachen.

Auf Stufe 90 kommt dann »Chitorpedo« zum Einsatz, mit dem ihr ebenfalls mehrere Ziele erwischen könnt und eure Mitspieler heilt, wenn ihr sie dadurch trefft. Könnt ihr damit nichts anfangen und nehmt ihr die Fähigkeit nur selten her, dürft ihr selbstverständlich eines der anderen Stufe-90-Talente wählen.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Fasshieb«
2. »Blackout-Tritt«
3. »Reinigendes Gebräu«
4. »Hieb« / »Schadensumleitung«
5. »Tigerklaue«



Die Statue des Braumeister-Mönchs verteilt immer wieder »Schutz« auf eure Mitspieler und ihr könnt sogar Gegner dazu bringen, sie an eurer Stelle anzugreifen.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES BRAUMEISTER-MÖNCHS

Kampfbeginn

Der starke Ochse	Vermächtnis des Kaisers	Fasshieb	Blackout-Tritt	»Statue des schwarzen Ochsen« sollte nicht gleich zu Beginn aufgestellt werden, da sie dann einen Boss pullen kann. Sie ist außerdem bei Bosskämpfen mit Adds sehr gut dazu geeignet, diese auf sich zu ziehen.
Statue des schwarzen Ochsen	Tigerklaue	Tigerklaue	Tigerklaue	
Hieb	Schutz	Fasshieb	Blackout-Tritt	

Kampfverlauf

Fasshieb	Blackout-Tritt	Hieb	Schutz	»Reinigendes Gebräu« sollte spätestens bei »Mittlerem Staffeln« getrunken werden. »Schadensumleitung« kann anstelle von »Hieb« genutzt werden, wenn ihr mehr Heilung braucht. Für zusätzliche Schadensvermeidung kann »Flüchtiges Gebräu« sorgen.
Schadensumleitung	Reinigendes Gebräu	Fasshieb	Blackout-Tritt	
Tigerklaue	Flüchtiges Gebräu	Hieb	Blackout-Tritt	

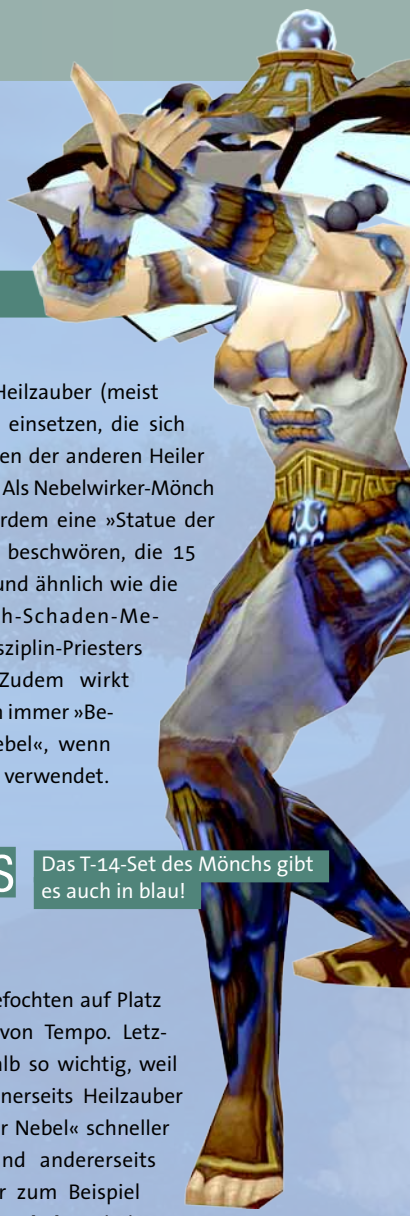
Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Benebelnde Dämpfe	Fasshieb	Wirbelnder Kranichtritt	Feueratem	»Zensphäre« kann mit 4 Chi zweimal benutzt werden und so explodieren. Wenn eure Gruppe zu viel Schaden bekommt, könnt ihr »Schutz« zusammen mit »Schaden abwenden« benutzen.
Wirbelnder Kranichtritt	Fasshieb	Zensphäre	Wirbelnder Kranichtritt	
Schaden abwenden	Fasshieb	Zensphäre	Wirbelnder Kranichtritt	

DER NEBELWIRKER-MÖNCH

Der Nebelwirker-Mönch ist die **Heilauslegung** der neuen Klasse und wurde bereits vorab mit viel Lob überschüttet. Wir haben den neuen Heiler genau unter die Lupe genommen, das Ergebnis könnt ihr hier nachlesen.

Von Tobias Englmeier



Wie euch sicher schon aufgefallen ist, dürft ihr als Nebelwirker-Mönch lauter wunderschöne, türkise Zauber verwenden, indem ihr auf wunderschöne, türkise Icons klickt. Also schon mal eins vorweg: Wer die Farbe Türkis nicht mag, könnte eventuell mit dieser Klasse ein Problem bekommen. Selbstverständlich stellt sich die Frage, ob nur die ganze Aufmachung der Heilungs-Spezialisierung des Mönchs recht ansprechend ist, oder ob das auch auf die Spielmechaniken zutrifft. Wie immer könnt ihr das nur durch Ausprobieren herausfinden, ein paar Infos helfen aber dabei. Wie alle Mönche habt ihr als Nebelwirker einen eigenen Stil, der sich »Die weise Schlange« oder Schlangenstil nennt. Dieser erhöht nicht nur eure Heilung um 20 Prozent, sondern tauscht auch den Energiebalken durch einen Manabalken aus. Die zweite **Ressource** ist Chi. Sie funktioniert ganz ähnlich wie die »Schattenkugeln« des Schatten-Priesters. Ihr baut also Chi-Punkte durch bestimmte Heilungen auf und gebt diese dann wieder für andere Fähigkeiten aus. Klingt nicht besonders innovativ, ist es auch nicht. Schlecht ist das Ganze aber deshalb auch nicht, denn ihr könnt schließlich eine Fülle interessanter neuer Heilzauber (meist diverse Nebel) einsetzen, die sich schon von denen der anderen Heiler unterscheiden. Als Nebelwirker-Mönch dürft ihr außerdem eine »Statue der Jadeschlange« beschwören, die 15 Minuten hält und ähnlich wie die Heilung-durch-Schaden-Mechanik des Disziplin-Priesters funktioniert. Zudem wirkt die Statue auch immer »Beruhigender Nebel«, wenn ihr den Zauber verwendet.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Willenskraft

Willenskraft wird von manchen Spielern sogar für besser als Intelligenz gehalten, was aber eher im High-Level-Bereich zutrifft. Trotzdem ist Willenskraft eines der besten Attribute.

2 Tempo

Da »Erneuernder Nebel« ein sehr starker Zauber ist und er auf bis zu zehn Zielen aktiv sein kann, bedeutet mehr Tempo mehr Ticks, was eine erhöhte Heilung zur Folge hat.

3 Kritischer Trefferwert

Kritischer Trefferwert ist schwächer als Tempo, ein wenig Krit hier und da schadet aber nicht, besser als Meisterschaft ist es sicher.

4 Meisterschaft

Meisterschaft löst hin und wieder »Heilende Sphäre« aus, was euren Kollegen erst einmal auffallen muss. Da unserer Beobachtung nach die »Heilenden Sphären« kaum einen merklichen Heilbonus gebracht haben, sind wir der Ansicht, dass umgeschmiedet werden darf.

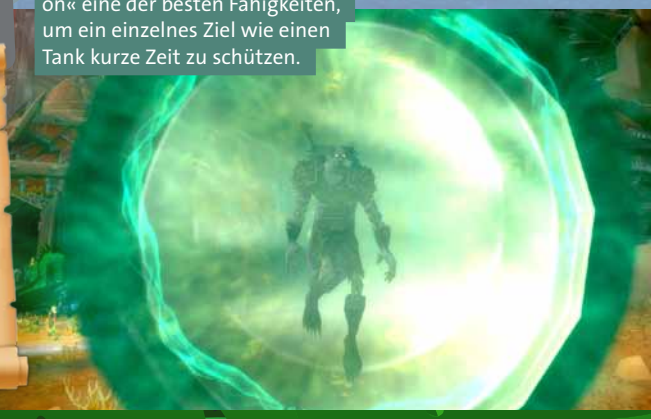
DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES NEBELWIRKER-MÖNCHS

Das T-14-Set des Mönchs gibt es auch in blau!

Die Attributgewichtung des Nebelwirker-Mönchs unterscheidet sich nicht sonderlich von der anderer Heilerklassen. Zwar gibt es momentan auch Spekulationen darüber, ob Willenskraft nicht sogar stärker ist als Intelligenz; wir denken aber, dass **Intelligenz** vor allem für weniger erfahrene Nebelwirker (was der Großteil der Spieler gezwungenermaßen sein wird) durch das Plus an Zaubermacht doch den ersten Platz verdient hat. Willenskraft ist aber trotz »Manatee« unangefochten auf Platz zwei, gefolgt von Tempo. Letzteres ist deshalb so wichtig, weil ihr dadurch einerseits Heilzauber wie »Wallender Nebel« schneller durchbringt und andererseits mehr Ticks für zum Beispiel **»Erneuernder Nebel«** erhaltet. Davon profitiert dann wiederum die Chi-Herstellung.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Willenskraft
3. Tempo
4. Kritischer Trefferwert
5. Meisterschaft



Wenn es haarig wird, ist »Lebenskokon« eine der besten Fähigkeiten, um ein einzelnes Ziel wie einen Tank kurze Zeit zu schützen.

DIE FÄHIGKEITEN DES NEBELWIRKER-MÖNCHS

KERNFÄHIGKEITEN

Beruhigender Nebel

Kanalisierende Heilung, die mit jedem Tick die Chance hat, Chi zu erzeugen. Kostet allerdings 1.000 Mana und für jede Sek. weitere 1.000.

Erneuernder Nebel

HoT-Fähigkeit, die ein Chi erzeugt und sich das Ziel, dem es am schlechtesten geht, vornimmt und dann bis zu dreimal weiterspringt.

Wallender Nebel

Einzelheilung, die ein Chi erzeugt, während »Beruhigender Nebel« gewirkt werden kann und somit zum Spontanzauber wird. Mit Kosten von 5.500 Mana aber relativ teuer.

Erbauung

Wird dazu benutzt, die aktiven HoTs von »Erneuernder Nebel« jeweils um 6 Sek. zu verlängern, und heilt zudem noch etwas.

Heilende Sphäre

Ermöglicht es, für 2.000 Mana eine kleine Kugel herzustellen, durch die eure Verbündeten hindurchlaufen können, und sich so heilen.

WEITERE AKTIVE FÄHIGKEITEN

Belebung

3-Minuten-Cooldown, mit dem ihr alle sichtbaren Mitspieler heilt und zudem alle Magie-, Gift- oder Krankheitsdebuffs entfernt.

Donnerfokustee

Tee, der alle 45 Sekunden die Heilung »Wallender Nebel« oder »Erbauung« verdoppelt. Hält 30 Sekunden und kostet ein Chi.

Einhüllender Nebel

Starker HoT, der 5 Sek. hält und die Heilung von »Beruhigender Nebel« zudem um 30% erhöht, wenn er auf einem Ziel aktiv ist. Kostet 3 Chi und hat eine Zauberzeit von 2 Sek.

Lebenskokon

Starke Schutzfähigkeit, die Schaden absorbiert und die regelmäßige Heilung 12 Sek. um 50% erhöht. Hat eine Abbklingzeit von 2 Min.

Manatee

Hält pro Aufladung 1 Sek. und stellt jede Sek. 4% eures Manas wieder her.

Statue der Jadeschlange

Die Nebelwirker-Statue heilt das am schwersten verletzte Ziel für die Hälfte des Schadens, den ihr während ihres Bestehens wirkt. Außerdem heilt die Statue mit »Beruhigender Nebel«, wenn ihr mit diesem Zauber heilt.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Brauen: Manatee

Für jeweils 4 Chi ,die ihr verbraucht, gibt's eine Aufladung »Manatee«, die ihr mit der gleichnamigen Fähigkeit aufbrauchen könnt.

Entrückung

Wenn ihr betäubt werdet, könnt ihr kurz keinen Schaden verursachen, dafür aber weiterheilen, klappt nur alle 10 Sek.

Innere Medizin

Die Fähigkeit »Entgiftung« entfernt zudem alle magischen Debuffs von eurem Ziel.

Lehren des Klosters

Verbessert »Blackout-Tritt« im Hinblick auf »Statue der Jadeschlange«. »Wallender Nebel« kann nach »Tigerklaue« schneller gezaubert werden und »Wirbelnder Kranichtritt« erhält eine kleine Zusatzheilung die 3 Sek. hält.

Manameditation

50 % der Manaregeneration durch Willenskraft laufen im Kampf weiter.

Meisterschaft: Gabe der Schlange

Die Meisterschaft erhöht die Chance, neben heilungsbedürftigen Mitspielern eine »Heilende Sphäre« entstehen zu lassen.

DIE GLYPHEN DES NEBELWIRKER-MÖNCHS



MANATEE

- Erhebliche Glyphe
- Das Kanalisieren von Manatee kostet viel Zeit, in der ihr nicht heilen könnt. Mit dieser Glyphe wird »Manatee« zum Spontanzauber, der immer 2 Aufladungen verbraucht. Nachteii: Eine Abklingzeit von 10 Sek.



ZEN-MEDITATION

- Erhebliche Glyphe
- »Zenmeditation« ist einer der stärksten Zauber des Nebelwirker-Mönchs. Durch diese Glyphe dürft ihr euch bewegen, wenn ihr die Fähigkeit einsetzt, was oftmals sehr nützlich werden kann.



ERNEUERNDER NEBEL

- Erhebliche Glyphe
- Die Reichweite von »Erneuernder Nebel« steigt mit dieser Glyphe um 20 Meter, was auf jeden Fall gut ist. Dass die Fähigkeit nun zum am weitesten entfernten Ziel geht, ist selten ein Problem.



Um an dieses schöne Set zu kommen, müsst ihr euch erst im Herrausforderungs-Modus behaupten.

DIE PRIMÄRTALENTE DES NEBELWIRKER-MÖNCHS



Level 15 Auch für einen Heiler ist es vorteilhaft mit »Rollen« hin und wieder die Position zu wechseln, um sich von schädlichen Arealen et cetera wegzubewegen. Wenn ihr »Schwung« nehmt, könnt ihr durch zweimaliges Anwenden von »Rollen« euer Bewegungstempo um 50 Prozent steigern. »Schwung« ist damit stärker als »Geschwindigkeit« und so unsere erste Wahl. »Tigerrausch« wird aber womöglich später noch brauchbarer, denn in Bosskämpfen kann es immer wieder wichtig werden, sich aus bewegungseinschränkenden Effekten zu befreien.

Level 30 Alle drei Talente aus **Tier Nummer zwei** verursachen Schaden und heilen gleichzeitig. In Frage kommen entweder »Chiwelle« oder »Zensphäre«. »Chiwelle« funktioniert ähnlich wie die »Kettenheilung« des Schamanen, »Zensphäre« erinnert ein wenig an »Heilige Nova«, aber nur, wenn man den Zauber zweimal wirkt, denn dann explodiert die Sphäre und heilt alles in einem Umkreis von zehn Metern. Außerdem fügt sie allen feindlichen Spielern in diesem Kreis Schaden zu. Wir finden, dass die Explosionsfunktion von »Zensphäre« einen Talentpunkt wert ist und raten deshalb dazu.

Level 45 Im Gegensatz zum Braumeister-Mönch ist »Aszendenz« für die Heilspielweise der neuen Klasse die beste Option. Das liegt daran, dass die Kanalisierungszauber mit jedem Tick Chi generieren können und somit leicht ein Überschuss entstehen kann, dem mit einem zusätzlichen Chi-Platz entgegengewirkt werden kann.

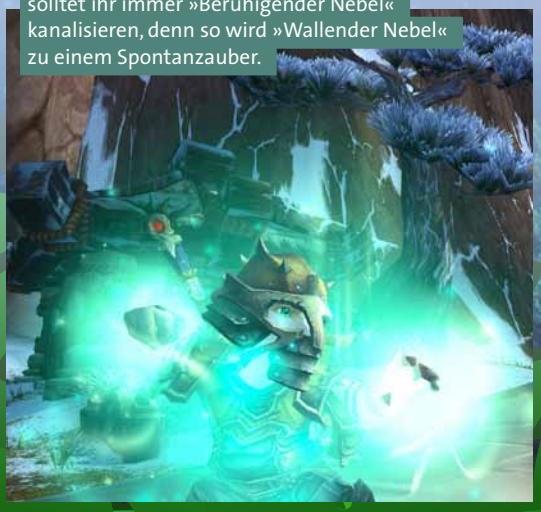
Level 60 Auf Stufe 60 bleibt euch eigentlich nur »Tödliche Reichweite«, was euch etwas ähnliches wie eine Distanz- »Kopfnuss« (Schurke) ermöglicht, da ihr »Paralyse« aus 20 Metern Entfernung wirken könnt. Das bringt zwar meistens nur einen 30-Sekunden-Stun, da ihr selten hinter einen Gegner geratet, ist aber immer noch besser als die beiden anderen Talente.

Level 75 Was die drei Talente im vorletzten Tier angeht, ist für uns »Magiediffusion« für Nebelwirker-Mönche die beste Möglichkeit. Das liegt daran, dass »Schaden dämpfen« meist nur zu selten eingesetzt wird. »Heilende Elixiere« wäre eine Alternative, da ihr »Donnerfokustee« oft nutzt. Diese Variante erzeugt aber unter Umständen etwas zu viel Überheilung.

Level 90 Auf Stufe 90 kommt eigentlich auf den ersten Blick nur »Chitorpedo« in Frage, denn die normale Anwendung dieser Fähigkeit wäre, sich aus schädlichen Arealen wegzubewegen und dabei Mitspieler zu heilen, die sich auf dem Weg befinden. Und da keine der anderen Fähigkeiten irgendwelche Heilungen, Schutzfähigkeiten oder sonst etwas für einen Heiler Brauchbares bereithält, bleibt nur »Chitorpedo«. Man könnt selbstverständlich argumentieren, dass die Heilung eher selten zum Einsatz kommt, wenn man sie nur anwendet, um sich aus schädlichen Bereichen fortzubewegen, wir denken aber, dass sich **»Chitorpedo«** mit etwas Übung auch zur Gruppenheilung eignet, auch wenn eure Mobilität von dieser Fähigkeit doch am meisten profitiert, was nicht immer wichtig ist.



»Donnerfokustee« erhöht die Heilung von »Wallender Nebel« und »Erbauung«, trinkt hiervon also lieber einmal zu oft als zu wenig.



Bevor ihr aber »Wallender Nebel« zaubert, solltet ihr immer »Beruhigender Nebel« kanalisieren, denn so wird »Wallender Nebel« zu einem Spontanzauber.

DIE SPIELWEISE DES NEBELWIRKER-MÖNCHS



Beim Nebelwirker-Mönch versucht Blizzard wieder die Heilung-durch-Schaden-Spielweise, die einigen vermutlich aus ihren Erfahrungen mit dem Disziplin-Priester bekannt vorkommt, fortzuführen. Das liegt einerseits an »Statue der Jadeschlange« und deren passivem Effekt »Eminenz«, andererseits erhält »Wirbelnder Kranichtritt« durch »Lehren des Klosters« die Fähigkeit, bis zu fünf Mitspieler drei Sekunden lang zu heilen.

Zudem könnt ihr durch den Einsatz von »Hieb« und »Blackout-Tritt« weitere passive Heilungen oder Heilzauberverkürzungen auslösen. Alles deutet also daraufhin, dass ihr als Nebelwirker-Mönch nicht im Hintergrund stehen und von dort aus heilen sollt, sondern vielmehr als eine Art **Nahkampfheiler** euch immer wieder am Gegner befindet und Schaden verursacht. Ob das funktionieren kann? Erstaunlicherweise ja, zumindest wenn die Gruppe weniger schlimmen Schaden nimmt, könnt ihr mit »Statue der Jadeschlange«, »Wirbelnder Kranichtritt« und »Blackout-Tritt« (um Chi loszuwerden) ganz akzeptabel heilen. Sobald ihr allerdings etwas schwereren Schaden heilen müsst, reicht das nicht mehr aus, sodass ihr »Beruhigender Nebel« zusammen mit »Wallender Nebel« einsetzen müsst. Diese beiden Zauber arbeiten gut zusammen, da ihr während ihr ersteren kanalisiert, den anderen als Spontanzauber nutzen dürft. Das ist eine sehr feine Sache und ihr solltet euch daran gewöhnen, hiervon Gebrauch zu machen. Denn genau das Gleiche müsst ihr machen, wenn ihr schweren Schaden heilen wollt. Ihr verwendet wieder »Beruhigender Nebel« und wirkt in der Kanalisierungsphase »Einhüllender Nebel«. Dafür braucht ihr dann aber drei Chi auf der hohen Kante, was aber meist kein Problem ist, da ihr als Nebelwirker-Mönch viel Chi generiert und mit dem Talent »Aszendenz« zusätzlich einen Lagerplatz mehr habt.

Die **beste Gruppenheilungsfähigkeit** ist »Erneuernder Nebel«, denn sie kann auf bis zu zehn Zielen aktiv sein. Ein guter Kampfbeginn ist es, erst einmal »Erneuernder Nebel« auf alle Mitspieler zu verteilen und dann mit »Wirbelnder Kranichtritt« zu heilen. Ebenfalls solltet ihr nicht eure »Zensphäre« vergessen, denn auch damit heilt ihr ja mehrere Ziele auf einmal. Wenn die Gruppe viel Schaden nimmt, solltet ihr »Erbauung« verwenden, um all eure aktiven HoTs von »Erneuernder Nebel« zu verlängern. Benutzt dann außerdem »Donnerfokustee« so oft wie möglich und nehmt »Zenmeditation« und »Belebung«, wenn es brenzlig wird.



»Statue der Jadeschlange« wird bei längeren Kämpfen benutzt, um einerseits direkt zu heilen und andererseits durch Schaden indirekt mit Angriffen wie »Hieb« zu heilen.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES NEBELWIRKER-MÖNCHS

Kampfbeginn

Die weise Schlange	Vermächtnis des Kaisers	Statue der Jadeschlange	Wirbelnder Kranichtritt	Das Heilung-durch-Schaden-Konzept funktioniert auch für ein einzelnes Ziel, sobald das aber mehr Lebenspunkte verliert, müssen andere Zauber her.
Wirbelnder Kranichtritt	Blackout-Tritt	Beruhigender Nebel	Wallender Nebel	

Kampfverlauf

Beruhigender Nebel	Beruhigender Nebel	Einhüllender Nebel	Wirbelnder Kranichtritt	Reicht »Beruhigender Nebel« nicht mehr aus, wird entweder »Wallender Nebel« oder »Einhüllender Nebel« oder beides zusammen während »Beruhigender Nebel gewirkt.
Wirbelnder Kranichtritt	Zensphäre	Beruhigender Nebel	Erneuernder Nebel	

Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Erneuernder Nebel	Erneuernder Nebel	Erneuernder Nebel	Wirbelnder Kranichtritt	Um eine Gruppe zu heilen, ist »Erneuernder Nebel« euer wichtigstes Werkzeug, das ihr ein paar Mal zaubert und so auf bis zu 10 Mitspieler verteilt.
Wirbelnder Kranichtritt	Blackout-Tritt	Erbauung	Beruhigender Nebel	

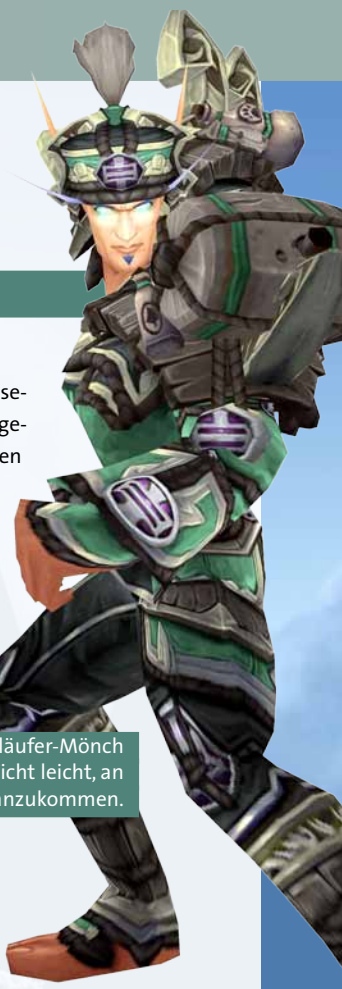
Schweren Schaden heilen

Donnerfokustee	Beruhigender Nebel	Wallender Nebel	Wallender Nebel	Wenn ihr gerade sehr viel heilen müsst, wird »Donnerfokustee« genutzt und Einzel- oder Gruppen-Cooldowns wie »Lebenskokon«, »Belebung« oder »Zenmeditation« werden eingesetzt.
Lebenskokon	Beruhigender Nebel	Einhüllender Nebel	Erbauung	
Belebung	Manatee	Beruhigender Nebel	Zenmeditation	

DER WINDLÄUFER-MÖNCH

Mit der Windläufer-Spezialisierung wird euer Mönch zu einem wahren **Kung-Fu-Meister**. Ob die neue DD-Klasse mit Bruce Lee oder Jackie Chan mithalten kann, und wie ihr selbst zum Sensei werdet, erfahrt ihr hier.

Von Tobias Englmeier



Auch als Windläufer-Mönch habt ihr es nicht leicht, an das Challenge-Set heranzukommen.

Ihr wolltet schon immer ein unbesiegbarer Kung-Fu-Meister werden und Mortal-Combat ist euch einfach zu brutal? Dann ist der Windläufer-Mönch genau das Richtige. Ähnlich wie Schurken, Paladine, Schatten-Priester, Wächter- oder Wildheit-Druiden müsst ihr als Windläufer mit zwei Ressourcen spielen. Einerseits habt ihr vier bis fünf Plätze für Chi, andererseits einen Energiebalken. Ihr gebt also abwechselnd Energie und Chi aus. Natürlich muss zuerst immer etwas Energie benutzt werden, denn Chi steht von Anfang an nicht zur Verfügung. Die wichtigste Fähigkeit beim Aufbauen von Chi ist »Hieb«. So unspektakulär das klingt, so viel steckt in »Hieb«, denn die Animation dieses Angriffs ändert sich mit den unterschiedlichen Waffenarten, die ihr tragt, was beweist, dass ein Mönch zwar viel mit seinen Händen kämpft, jedoch hin und wieder schon mal zur Waffe greift. Aber auch die Fähigkeiten, die ohne Waffen auskommen, können sich alle sehen lassen. Uns hat es besonders »Tritt der aufgehenden Sonne« angetan, denn der Backflip, den euer Mönch dabei hinlegt, ist einfach nur cool. Somit erwartet euch also neben einer Menge toll animierter Fähigkeiten eine Spielweise, die zwar auf den ersten Blick gar nicht so unterschiedlich zu der eines Schurken ist, die aber durch ihr Ressourcen-Management und die vielen neuen Fähigkeiten für eine Menge Spielspaß sorgt.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Um zu verhindern, dass die vielen Kicks und Jabs ihr Ziel verfehlen, muss eine Trefferchance von 8% her, daran ändert auch MoP nichts.

2 Waffenkunde (7,5%)

Damit eure Angriffe weder pariert werden, noch ihnen ausgewichen werden kann, sollte euer Waffenkunde-Wert bei 7,5% liegen.

3 Kritischer Trefferwert

Eure kritische Trefferchance ist stärker als Tempo und Meisterschaft, weswegen ihr diese beiden Attribute hierzu umschmiedet.

4 Tempo

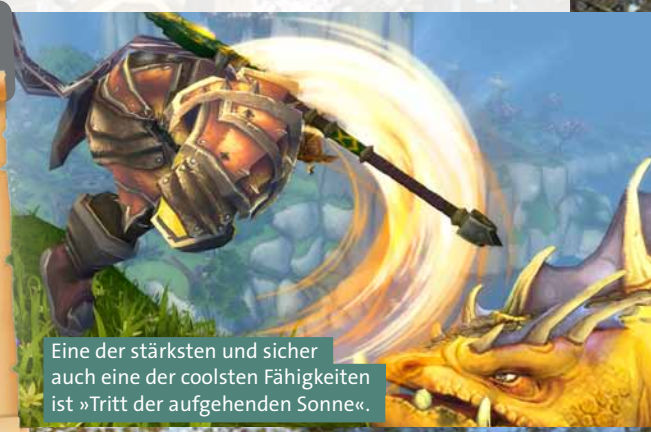
Tempo ist zwar noch besser als Meisterschaft, bringt dem Windläufer-Mönch aber generell nicht allzu viel, schmiedet diese beiden Attribute also besser zu wichtigeren um.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES WINDLÄUFER-MÖNCHS

Beweglichkeit ist für den maximalen Schaden das mit Abstand beste Attribut dieser Klasse, denn es erhöht einerseits die Angriffskraft und andererseits die kritische Trefferchance. Sammelt ihr zusätzliche Punkte in kritischem Trefferwert, ergeben sich für dieses Attribut sehr hohe Werte, die ihr auch braucht, um guten Schaden zu verursachen. Das liegt daran, dass der Windläufer-Mönch als Nahkämpfer kaum Fähigkeiten hat, die mit einer Zauberzeit oder Ähnlichem versehen sind, wehalb Tempo nur das Angriffstempo erhöht. Das ist keineswegs schlecht, momentan sieht aber alles so aus, als ob Tempo zu kritischer Trefferchance umgeschmiedet werden darf, sobald die beiden Caps für Trefferchance und Waffenkunde erreicht sind. Das Waffenkunde-Cap liegt bei 7,5 Prozent, was den Punkt markiert, an dem ein Boss euren Angriffen nicht mehr ausweichen kann.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Beweglichkeit
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Waffenkunde (bis Cap)
4. Kritischer Trefferwert
5. Tempo
6. Meisterschaft



Eine der stärksten und sicher auch eine der coolsten Fähigkeiten ist »Tritt der aufgehenden Sonne«.

DIE FÄHIGKEITEN DES WINDLÄUFER-MÖNCHS

KERNFÄHIGKEITEN

Hieb

Kostet 40 Energie und erzeugt immer 2 Chi. Die Animation ändert sich je nach Waffenart.

Tigerklaue

Kostet den Windläufer-Mönch 1 Chi und bewirkt den dreimal stapelbaren Debuff »Kraft des Tigers, der euch die Rüstung eures Gegners jeweils zu 5% ignorieren lässt.

Blackout -Tritt

Kostet 2 Chi und der Schaden der Fähigkeit steigt, wenn ihr von hinten damit angreift, um 20%. Wenn ihr von vorne angreift, werdet ihr um 20% des Schadens geheilt.

Furorfäuste

»Furorfäuste« kostet 3 Chi und entfacht einen waren Schlaghagel, der alle Ziele vor euch betäubt und ihnen ordentlich Schaden zufügt.

Tritt der aufgehenden Sonne

Starker Angriff, der 2 Chi kostet, und den Debuff »Trauma« bewirkt, der die Heilung eines betroffenen Ziels 10 Sek. lang verringert.

Schadensumleitung

Eure Selbstheilungsfähigkeit, die 40 Energie kostet und die ihr alle 15 Sek. einsetzen dürft. Sie erzeugt obendrein immer 2 Chi.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Anpassung

Eure Ausweichchance wird 5 Sek. lang um 25% erhöht, wenn ihr entwaffnet wurdet.

Leben nach dem Tod

50% Chance auf eine »Heilende Sphäre«, wenn ihr einen Gegner tötet. Wenn ihr einen Gegner mit »Blackout-Tritt« tötet, kann sogar eine »Chisphäre« enstehen (auch 50% Chance).

Sparring

Erhöht, wenn ihr getroffen werdet, die Parierchance um 5%, bis zu dreimal stapelbar.

Brauen: Tigeraugengebräu

Gewährt euch alle 4 Chi eine Aufladung »Tigeraugengebräu« bis zu maximal 10.

Kampfkonditionierung

20% zusätzlicher Schaden, wenn ihr mit »Blackout-Tritt« von hinten angreift, 20% Heilung (des verursachten Schadens), wenn ihr mit »Blackout-Tritt« von vorne angreift.

Meisterschaft: Combobrecher

Erhöht die Chance auf kostenlose Anwendungen von »Tigerklaue« oder »Blackout-Tritt«, nachdem ihr »Hieb« verwendet habt.

WEITERE AKTIVE FÄHIGKEITEN

Vermächtnis des Weißen Tigers

5% Krit-Buff, der eine Stunde lang anhält.

Wirbelnde Feuerblüte

Fernkampffähigkeit, mit der ihr, wenn ihr sie aus 10 Metern Entfernung wirkt, ein Ziel betäuben könnt und zudem 50% mehr Schaden mit dieser Fähigkeit anrichtet.

Belebendes Gebräu

Kann einmal pro Minute verwendet werden und regeneriert in 6 Sek. 60 Energie.

Fliegender Schlangentritt

Ein toller Sprungkick, den ihr durch erneuten Tastendruck stoppen könnt, und somit dann am Landepunkt Flächenschaden verursacht und alle betroffenen Gegner verlangsamt.

Karmaberührung

Ihr leitet 6 Sek. allen erlittenen Schaden auf einen Gegner um. Das Schadensmaximum richtet sich nach eurer Gesundheitsspanne. Die Abklingzeit beträgt 6 Sek.

Tigeraugengebräu

Ein weiteres Aufladungsgetränk, mit dem der Windläufer-Mönch seinen Schaden mit jeder Aufladung um 2% erhöhen kann.

DIE GLYPHEN DES WINDLÄUFER-MÖNCHS

LEBEN NACH DEM TODE

- Erhebliche Glyphe
- Erhöht die Chance, eine »Heilende Sphäre« zu erstellen um 25%, wenn ihr einen Gegner tötet, der Ehre oder Erfahrung bringt. Kein Muss, aber diese Selbstheilung ist immer wieder ganz hilfreich.

SPARRING

- Erhebliche Glyphe
- Gibt »Sparring« eine 5%-Chance, gegnerische Zauber abzuwehren, was euch bei manchen Bosskämpfen zusammen mit »Magiediffusion« gute Dienste leistet, da ihr so weniger leicht ins Gras beißt.

FURORFÄUSTE

- Erhebliche Glyphe
- Da »Furorfäuste« ebenfalls mehrere Gegner auf einmal trifft,kann es schon mal passieren ,die Aggro eines Mobs anzuziehen. Durch diese Glyphe pariert ihr dann alle Angriffe, wenn ihr »Furorfäuste« einsetzt.



Der Bär hat gut lachen, er hat ja sein T-14-Set auch schon komplett.

DIE PRIMÄRTALENTE DES WINDLÄUFER-MÖNCHS



Level 15 Im PvE müsst ihr »Rollen« nicht allzu oft einsetzen, es gibt aber immer wieder auch für Nahkämpfer die Notwendigkeit, sich aus schädlichen Flächeneffekten herauszubewegen. Damit das noch besser klappt, ist »Schwung« eine gute Wahl, denn damit könnt ihr durch »Rollen« maximal 20 Sekunden euer Bewegungtempo erst um 25 und dann sogar um 50 Prozent erhöhen, wenn ihr die Fähigkeit zweimal verwendet. Ihr könnt natürlich je nach Situation auch zweimal direkt hintereinander »Rollen« und so gleich 50 Prozent schneller laufen. »Tigerrausch« wird bei manchen Bosskämpfen jedoch wichtig werden, weshalb ihr, wenn es soweit ist, dieses Talent nehmt. »Geschwindigkeit« ist mehr im PvP anzusiedeln, denn so oft braucht ihr »Rollen« im PvE nicht.

Level 30 »Zensphäre« ist unserer Meinung nach auch für den Windläufer-Mönch am besten, denn der Zauber skaliert mit Angriffskraft und die Sphäre kann durch zweimaliges Anwenden zur Explosion gebracht werden. Das muss allerdings nicht sofort geschehen, denn ihr könnt »Zensphäre« auch erst eine Weile zur Selbstheilung und für zusätzlichen Schaden aktiv halten und sie erst dann kurz vor ihrem Ende zur Explosion bringen. Das ist auch deshalb so pratkisch, weil ihr zwischendurch einfach normal weiter Schaden verursachen könnt. Trotzdem ist auch dieses Talent kein Pflichttalent, sodass ihr auch »Chistoß« oder »Chiwelle« wählen könntet, wenn euch »Zensphäre« nicht zusagen sollte.

Level 45 Im dritten Tier findet sich mit »Kräftige Schläge« ein Talent, das euch durch »Hieb« alle 20 Sekunden einen weiteren Chi-Punkt erzeugen lässt. Das ist sehr praktisch, denn somit verbessert sich die Chi-Herstellung merklich und ihr könnt schneller und einfacher Fähigkeiten wie »Tritt der aufgehenden Sonne« oder »Furorfäuste« benutzen. »Aszendenz« erhöht die Chi-Menge um eins. Das ist aber weniger praktikabel, denn ihr würdet nur ganz selten überhaupt mal in die Situation kommen, fünf Chi-Punkte aufzusparen. »Chigebräu« füllt euer komplettes Chi wieder auf und ist bei bestimmten Bosskämpfen womöglich »Kräftige Schläge« überlegen, was euch aber erst einmal nicht davon abhält, »Kräftige Schläge« zu skillen.

Level 60 Hier raten wir zu »Fußfeger«, denn damit könnt ihr in hitzigen Thrashmob-Kämpfen für etwas Ruhe sorgen, da ihr mit »Fußfeger« innerhalb von fünf Metern alle Gegner fünf Sekunden betäuben könnt. »Welle des stürmenden Ochsen« und »Tödliche Reichweite« sind für einen Nahkämpfer im PvE eher nicht zu empfehlen.

Level 75 »Heilende Elixiere« konnte uns nicht überzeugen, und auch »Schaden dämpfen« könnt ihr als Damage Dealer kaum wirklich brauchen. »Magiediffusion« ist da schon besser, denn damit könnt ihr euch von allen Debuffs befreien und zusätzlich wird euer erlittener Zauberschaden sechs Sekunden um 90 Prozent verringert.

Level 90 Auf Stufe 90 kommt unserer Meinung nach nur ein Talent in Frage und das heißt »Xuen den Weißen Tiger beschwören«. Zwar ist das ein Drei-Minuten-Cooldown, die Schadenswerte und das sehr gelungene Aussehen von Xuen machen das aber allemal wett. Und was ist mit »Rauschender Jadewind« oder »Chitorpedo«? Also »Chitorpedo« verursacht so wenig Schaden , dass die Fähigkeit in der Rotation kaum vorkommen würde. »Wirbelnder Jadewind« ist zwar nicht schlecht, um die vergleichsweise weniger guten AoE-Fähigkeiten dieser Klasse zu verbessern, spätestens bei Bosskämpfen bringt das aber wenig, weswegen wir klar dazu raten möchten, den letzten Talentpunkt in »Xuen den Weißen Tiger beschwören« zu investieren.



Der Weiße Tiger Xuen sieht nicht nur toll aus, sondern er verursacht auch massig Schaden.

DIE SPIELWEISE DES WINDLÄUFER-MÖNCHS



Wie bei fast allen Damage Dealern lässt sich auch beim Windläufer-Mönch eine Prioitätenliste angeben, die festlegt, wie ihr eure Fähigkeiten am besten einsetzt. An erster Stelle steht dort »Tritt der aufgehenden Sonne«, die auf Cooldown gehalten wird, also immer sofort verwendet wird, wenn sie bereit ist. Das liegt daran, dass die Fähigkeit einerseits selbst viel Schaden verursacht, andererseits aber auch noch den einen Debuff auf das Ziel bringt, der den Schaden all eurer nachfolgenden Angriffe um zehn Prozent erhöht. Dass ihr also versucht, diesen Debuff über die komplette Kampfdauer aufrecht zu erhalten, ist selbstverständlich.

Des Weiteren kann eure Meisterschaft »Combobrecher« auslösen, was es euch ermöglicht, »Blackout-Tritt« oder »Tigerklaue« kostenlos zu verwenden. Procct also »Combobrecher«, ist nur noch »Tritt der aufgehenden Sonne« wichtiger als die dann kostenlosen »Tigerklaue« und »Blackout-Tritt«. Da Meisterschaft aber nicht allzu hoch in der Attributgewichtung steht, geschieht das nicht andauernd, was bedeutet, dass ihr »Furorfäuste« einsetzt, sobald drei Chi auf dem Konto stehen. Auch diese Fähigkeit hat eine Abklingzeit, die mit 25 Sekunden sogar recht lange ausfällt. Da »Hieb« Energie kostet, kann »Belebendes Gebräu« immer wieder getrunken werden, denn das steigert eure Energieregeneration stark. »Tigerklaue« ist aber ebenfalls wichtig, denn dadurch erhaltet ihr den Buff »Kraft des Tigers«, der euch die Rüstung eines Gegners um bis zum 15 Prozent ignorieren lässt. Das ist neben »Tritt der aufgehenden Sonne« die zweite passive Fähigkeit, die ihr versucht, am Laufen zu halten.

Ist das nicht der Fall, ist »Tigerklaue« sogar noch wichtiger als »Blackout-Tritt« und »Furorfäuste«. Sind drei Stapel von »Kraft des Tigers« aktiv, reicht es, »Tigerklaue« einmal zu benutzen. Wenn während des Kampfes zehn Stapel von »Tigeraugengebräu« bereitstehen, nehmt ihr dieses Getränk, um nochmals einen kurzzeitigen Schadensbonus zu gewinnen. Beim Gruppenkampf wird »Tritt der aufgehenden Sonne« ebenfalls verwendet, denn der Debuff erhöht den Schaden auf alle Ziele im Umkreis von acht Metern. Dann reicht es aber, »Tritt der aufgehenden Sonne« alle 15 Sekunden einzusetzen, um den Debuff zu erneuern, denn so bleibt mehr Zeit, Flächenschaden durch »Wirbelnder Kranichtritt«, »Zensphäre« und »Furorfäuste« zu wirken. Nutzt auch hin und wieder »Fußfeger«, um zu betäuben und »Speerhandstoß«, um die Zauber der Gegner zu unterbrechen. Auf Stufe 90 freuen wir uns dann über Xuen, den weißen Supertiger.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Tritt der aufgehenden Sonne«
2. »Blackout-Tritt« (CB-Procc)
3. »Furorfäuste«
4. »Belebendes Gebräu«
5. »Tigerklaue«
6. »Hieb«



Wenn ein Gegner nur noch gleich viel oder weniger Gesundheit als ihr hat, könnt ihr ihn mit »Todesgriff« sofort töten. Diese Fähigkeit hat eine Abklingzeit von 1,5 Minuten.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES WINDLÄUFER-MÖNCHS

Kampfbeginn

Der wilde Tiger	Vermächtnis des Kaisers	Vermächtnis des Weißen Tigers	Hieb	Falls kein »Combobrecher« - Procc auftritt, benutzt ihr »Hieb«, um Chi für dreimal »Tigerklaue« zu bekommen. Sobald das geschafft ist, wird »Tritt der aufgehenden Sonne« erneuert und auf »Furorfäuste« hingearbeitet.
Tritt der aufgehenden Sonne	Tigerklaue	Hieb	Tigerklaue	
Tigerklaue	Hieb	Tritt der aufgehenden Sonne	Hieb	

Kampfverlauf

Hieb	Furorfäuste	Procc: Combobrecher	Blackout-Tritt	Versucht, so gut es geht, die beiden Debuffs von »Tritt der aufgehenden Sonne« und »Tigerklaue« am Laufen zu halten und verwendet »Blackout-Tritt« oder »Tigerklaue«, wenn ihr einen »Combobrecher«-Procc erhaltet. Wenn ihr 10 Stapel »Tigeraugengebräu« habt, nehmt ihr dieses Getränk ein.
Hieb	Tritt der aufgehenden Sonne	Tigerklaue	Hieb	
Belebendes Gebräu	Blackout-Tritt	Tigerklaue	Tritt der aufgehenden Sonne	

Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Fliegender Schlangentritt	Fliegender Schlangentritt	Hieb	Tritt der aufgehenden Sonne	Um viele Ziele gleichzeitig zu bekämpfen, wird hauptsächlich auf »Wirbelnder Kranichtritt« gesetzt. »Zensphäre« und »Furorfäuste« können ergänzend hinzugenommen werden.
Hieb	Zensphäre	Wirbelnder Kranichtritt	Wirbelnder Kranichtritt	

DER GLEICHGEWICHT-DRUIDE



Die gute alte Eule bleibt auch auf dem neuen Kontinent ein **starker Schadensverursacher**, der seinesgleichen sucht. Welche neuen Fähigkeiten und Talente ihr auf keinen Fall verpassen dürft, erfahrt ihr hier.

Von Elias Englmeier

Das Spielgefühl des Gleichgewicht-Druiden bleibt in groben Zügen das gleiche. Ihr baut abwechselnd Lunar- und Solarenergie auf, um die jeweilige **Finsternis** zu aktivieren und so starken Schaden zu verursachen. Dazu verwendet ihr altbekannte Fähigkeiten wie »Mondfeuer« und »Sternensog«. Etwas spannender wird das Ganze schon, wenn ihr eure neuen Fähigkeiten wie etwa **»Symbiose«** ins Spiel bringt. Zusätzlich könnt ihr euch auf das überarbeitete Talentsystem freuen, das euch den Zugang zu weiteren Fähigkeiten erlaubt. Obwohl hier einige alte Fertigkeiten in Talente umgewandelt wurden, gibt es doch genug Neues, damit es euch nicht zu schnell langweilig wird. Aufgrund der Neuausrichtung der Talentverteilung habt ihr nun wesentlich mehr Platz zum Experimentieren und Verbessern eurer Klasse. Außerdem müsst ihr euch keine Sorgen mehr um passive Talente machen, denn die erhaltet ihr nun einfach, wenn ihr euch für die Gleichgewicht-Spezialisierung entscheidet. Wer die stundenlangen Rechnereien vor dem Talentkalkulator schon immer leid war, ist in **Pandaria** also genau richtig. Zu diesen spielerischen Anpassungen kommen noch optische hinzu. So verfügt »Hurrikan« beispielsweise über ein komplett neues Aussehen, wenn ihr den Zauber in der richtigen Spielphase verwendet. Alles in allem bleibt der Druide auf jeden Fall eine sehr spaßige Klasse.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (15%)

Zunächst versucht ihr, so nah wie möglich an das vorgegebene Hitcap zu gelangen. Schmiedet dazu vor allen kritischen Trefferwert um und sammelt zusätzliche Willenskraft.

2 Tempo

Eure Schaden-über-Zeit-Zauber sind immens wichtig, deswegen erhöht ihr euer Tempo, so gut es geht, und steigert so deren Schaden.

3 Meisterschaft

Während eurer Finsternisse verursacht ihr den meisten Schaden. Durch Meisterschaft wird dieser weiter erhöht. Findet also eine Balance zwischen Tempo und Meisterschaft.

4 Kritischer Trefferwert

Jeder kritische Treffer verdoppelt euren Schaden. Mit Tempo und Meisterschaft seid ihr aber trotzdem besser bedient.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES GLEICHGEWICHT-DRUIDEN

Das T-14-Set ist mit den besten Attributen für Gleichgewicht-Druiden versehen.

Solange ihr noch in normalen Instanzen unterwegs seid, braucht ihr euch keine großen Gedanken um eure Attributverteilung zu machen. Sammelt so viel **Intelligenz** wie möglich, denn Intelligenz verbessert eure Zaubermacht und so den Schaden eurer Angriffszauber. Anschließend erhöht ihr euren Trefferwert entweder direkt durch das entsprechende Attribut oder durch Willenskraft. Wenn eure Ausrüstung dann langsam besser wird, legt ihr ein besonderes Augenmerk auf Tempo und Meisterschaft. Schmiedet eure Gegenstände entsprechend um und verseht sie mit Verzauberungen.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Trefferwert / Willenskraft
3. Tempo
4. Meisterschaft
5. Kritischer Trefferwert



Mit »Zorn« verursacht ihr eine Menge Schaden und einen grellen Lichtblitz.

DIE FÄHIGKEITEN DES GLEICHGEWICHT-DRUIDEN

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN



Eulkinraserei

Wenn ihr Schaden erleidet, besteht eine Chance, euch in Raserei zu versetzen. Euer verursachter Schaden ist dann um 10% erhöht. Außerdem erleidet ihr keine Verzögerung der Zauberzeit durch erlittenen Schaden.



Finsternis

Erlaubt das Erzeugen von Lunar- und Solarenergie. Ihr könnt nun in die Zustände Sonnen- und Mondfinsternis verfallen. Jeder Zustand bietet euch individuelle Vorteile.



Gleichgewicht der Kräfte

Willenskraft erhöht nun euren Trefferwert.



Himmlischer Fokus

Die Zauberzeitverlängerung, die durch erlittenen Schaden entsteht, ist für euren wichtigsten Zauber um 70 % reduziert.



Totale Finsternis

Wenn ihr in eine Finsternis verfallt, könnt ihr euren verursachten Bonusschaden durch Meisterschaft weiter steigern. Grundsätzlich ist der Schaden um 35 % erhöht.



Natürliche Einsicht

Euer maximales Mana ist um 400 % erhöht. Macht so das Spielen als Gleichgewicht-Druide erst möglich.



Mondregen

Wenn ihr »Mondfeuer« wirkt, erhaltet ihr den Effekt »Mondregen«. Er verbessert den Schaden von »Mondfeuer« und »Sonnenfeuer« um 45% und verringert die Manakosten um 30%. Der Effekt ist 3mal stapelbar.



Raubtierinstinkte

In Katzen- oder Bärengestalt erhaltet ihr 100% eurer Intelligenz als Beweglichkeit.



Sternschnuppen

Wenn ihr mit »Mondfeuer« oder »Sonnenfeuer« einen kritischen Treffer erzielt, besteht eine Chance, die Abklingzeit von »Sternensog« sofort abzuschließen und den Zauber zu einem Spontanzauber zu machen.

KERNFÄHIGKEITEN



Mondfeuer

Verbrennt den Gegner mit Arkanschaden und verursacht zusätzlichen Arkanschaden im Verlauf der Zeit. Sollte immer auf dem Ziel aufrechterhalten werden.



Zorn

Ein direkter Angriffszauber, der es euch erlaubt, »Lunarenergie« zu erzeugen



Sternensog

Verursacht sehr viel Schaden und erzeugt Lunar- oder Solarenergie, je nachdem welcher Wert für euch wichtiger ist.



Sternenfeuer

Euer Standardangriffszauber, wenn ihr »Solarenergie« erzeugen wollt.



Sonnenfeuer

Verbrennt den Gegner mit Naturschaden und verursacht weiteren Schaden über Zeit. Sollte immer auf dem Ziel aufrechterhalten werden.

NEUE FÄHIGKEITEN



Astrale Vereinigung

Mit dieser Fähigkeit könnt ihr jede Menge Lunar- beziehungsweise Solarenergie erzeugen. Da der Zauber kanalisiert werden muss, kann er nur in Kampfphasen eingesetzt werden, in denen ihr keinen Schaden verursachen könnt.



Himmlische Ausrichtung

Gewährt euch den Schadensbonus von Mond- und Sonnenfinsternis, was Natur- und Arkanschaden um 55 % erhöht. Außerdem löst »Mondfeuer« automatisch auch »Sonnenfeuer« aus. Ihr habt nun also beide DoTs gleichzeitig zur Verfügung. Während der Effekt aktiv ist, erhaltet ihr keine zusätzlich Energie.



Ursocs Macht

Erhöht eure Gesundheit für 20 Sekunden um 30 %. Da ihr in die Bärengestalt wechseln müsst, um den Zauber zu verwenden, kann er nur als letzter Ausweg vor dem Tod dienen.



Symbiose

Steht ab Stufe 87 zur Verfügung und erlaubt es euch, eine symbiotische Verbindung zu einem Mitspieler herzustellen. Je nachdem zu welcher Klasse die Verbindung besteht, erhaltet ihr und euer Ziel eine einzigartige Fähigkeit, die im Kampf genutzt werden kann.

DIE GLYPHEN DES GLEICHGEWICHT-DRUIDEN



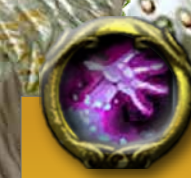
DIE MOND-BESTIE

- Erhebliche Glyphe
- Ihr könnt nun die wichtigsten Wiederherstellung-Zauber nutzen, ohne dabei eure Gestalt wechseln zu müssen. So heilt ihr euch und eure Gruppe spielend und ändert den Kampfausgang.



SONNEN-STRAHL

- Erhebliche Glyphe
- »Sonnenstrahl« wird verwendet, um einen oder mehrere Feinde am Zaubern zu hindern. Mit der Glyphe klappt das sogar noch viel besser, da der Stilleeffekt nun ganze 5 Sek. länger anhält.



FEENFEUER

- Erhebliche Glyphe
- Da ihr eure Ziele immer mit »Feenfeuer« schwächen wollt, lohnt sich die Glyphe, denn sie erhöht die Reichweite des Zaubers um ganze 10 Meter und ermöglicht euch so den Einsatz der Fähigkeit aus Distanz.

DIE PRIMÄRTALENTE DES GLEICHGEWICHT-DRUIDEN



Level 15 Die ersten drei Talente, die ihr zur Auswahl habt, gewähren euch jeweils einen Bonus auf eure Bewegungsgeschwindigkeit. Wir empfehlen hier ganz klar **»Schnelligkeit der Wildnis«**, denn das Talent erhöht euer Bewegungstempo standardmäßig um 15 Prozent. Mit »Phasenbestie« könnt ihr als Gleichgewicht-Druide nicht wirklich viel anfangen, solange ihr im PvE unterwegs seid. Das Talent funktioniert ähnlich wie »blinzeln« des Magiers, lässt euch aber in »Katzengestalt« übergehen und aktiviert automatisch »schleichen«. Für PvP-Spieler ist das Talent natürlich sehr interessant und kann »Schnelligkeit der Wildnis« vorgezogen werden. Das dritte Talent erlaubt es euch, zur Position eines Verbündeten zu fliegen, der sich in eurer Nähe befindet. Das Talent ist nicht schwach und kann euch in schwierigen Situationen das Leben retten. Wenn ihr euch häufig in Flächenzaubern eurer Feinde wiederfindet, solltet ihr dieses Talent wählen. Dem PvP-Spieler kann man ebenfalls dazu raten.

Level 30 Als Druide verfügt ihr von Haus aus über einige Heilzauber. Im zweiten Tier könnt ihr euer Repertoire entweder um **»Erneuerung«**, einen Zauber, der euch selbst sofort um 30 Prozent eurer Gesundheit heilt, oder um »Cenarischer Zauberschutz«, einen Zauber, der euch oder einen Verbündeten über die Zeit mit Heilung versorgt, erweitern. Falls ihr häufig mit zufälligen Gruppen in Instanzen unterwegs seid, empfiehlt es sich, »Eneuerung« auszusuchen. Wenn ihr mit eingespielten Gruppen zusammen seid, solltet ihr das dritte Talent **»Schnelligkeit der Natur«** nehmen, denn der Zauber gestattet euch den sofortigen Einsatz eines Kontroll- oder Heilzaubers, dessen Wirkung dann noch stark erhöht ist. Ihr könnt eure Verbündeten also gleich in mehrfacher Hinsicht unterstützen oder heilen und auf gefährliche Situationen reagieren.

Level 45 Im dritten Tier fällt die Wahl des richtigen Talents nicht ganz so schwer, mit **»Taifun«** erlernt ihr einen wertvollen Schutzzauber, der eure Gegner zurückstößt und euch so Zeit zum Zaubern verschafft. Die anderen Talente dienen aber auch eurem Schutz und sind für PvE-Spieler ebenfalls eine Überlegung wert. »Massenumschlingung« belegt mehrere Ziele mit »Wucherwurzeln« und »Feenschwarm« verlangsamt ein Ziel um 50 Prozent seines Bewegungstempos, wenn ihr es mit »Feenfeuer« trefft.


Besonders schön anzusehen ist die neue verbesserte Mondkingestalt, in die ihr euch dank »Inkarnation« verwandelt.

Level 60 Alle drei möglichen Talente erhöhen euren Schaden um einiges. Wir wählen **»Inkarnation«,** können aber noch nicht sagen, ob »Seele des Waldes« nicht doch für einen größeren Schadensschub sorgt. »Inkarnation« erlaubt es euch, euch in eine verbesserte Mondkingestalt zu verwandeln und für 30 Sekunden 25 Prozent mehr Natur- und Arkanschaden zu verursachen. Die Abklingzeit der Fähigkeit beträgt drei Minuten.

Level 75 Die Talente, die hier zur Auswahl stehen, sind für den PvE-Spieler eher schwach. Wenn ihr von einer Gegnerhorde umzingelt seid, könnt ihr euch mit **»Desorientierendes Gebrüll«** die Feinde für drei Sekunden vom Leib halten.

Level 90 Ab Stufe 90 wählt ihr euer letztes Talent: **»Wache der Natur«**. Sobald ihr die Fähigkeit aktiviert, wird euer Schaden für 30 Sekunden um 20 Prozent verbessert. Außerdem heilt ihr eure Mitspieler durch eure Einzelzielschadenszauber, denn 25 Prozent eines jeden Treffers werden in Heilung umgewandelt, die dann einem Mitspieler zugute kommt. Eine Alternative bietet »Herz der Wildnis«. Das Talent erhöht eure Intelligenz grundsätzlich um ganze sechs Prozent und erlaubt euch bei Aktivierung 45 Sekunden lang, die Rolle einer anderen Druidenspezialisierung zu übernehmen. So sind beispielsweise eure Heilzauber während dieser Zeit besonders wirksam und kosten euch kein Mana.

DIE SPIELWEISE DES GLEICHGEWICHT-DRUIDEN

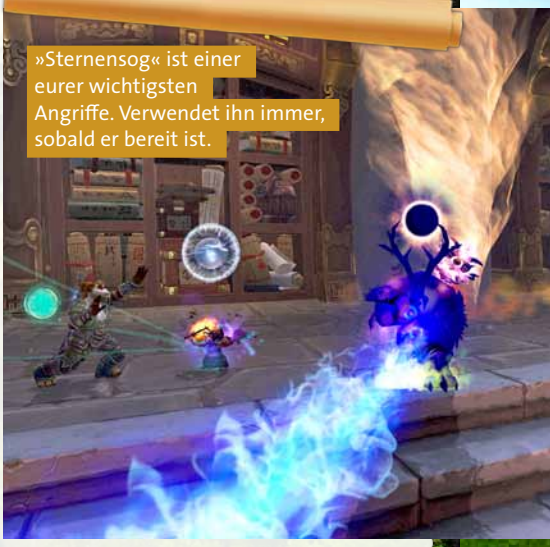
Nachdem ihr euch mit Buffs und allen Stärkungszaubern versehen habt und sicher gestellt ist, dass ihr über volle Lebenspunkte und Mana verfügt, könnt ihr in den ersten Kampf starten. Veteranen wissen bereits, dass ihr anfangs eine »Sonnenfinsternis« hervorrufen müsst. Dazu verwendet ihr zuerst »Mondfeuer« und erzeugt so einen DoT auf eurem Feind. Anschließend setzt ihr ihm mit **»Sternensog«** und »Sternenfeuer« weiter zu, bis ihr die erste Sonnenfinsternis erreicht.

Jetzt müsst ihr Lunarenergie generieren. Der Zauber »Mondfeuer« heißt jetzt »Sonnenfeuer« und wird sofort angewendet. Achtet darauf, dass weder »Mondfeuer« noch »Sonnenfeuer« jemals auslaufen, denn die beiden Zauber tragen massiv zu eurem Schaden bei und sollten deswegen immer erneuert werden, sobald sie kurz davor sind abzulaufen. Um weitere Lunarenergie zu erzeugen, stehen euch »Sternensog« und »Zorn« zur Verfügung. »Sternensog« versorgt euch jeder Zeit mit der passenden Energieart, wenn ihr also auf dem Weg zu einer Mondfinsternis seid, mit Lunarenergie. Außerdem verwendet ihr »Sternensog« immer, wenn »Sternschnuppen« ausgelöst wird und »Sternenfeuer« damit zu einem Spontanzauber wird. Um noch mehr Schaden auszuteilen, könnt ihr »Sternenregen« benutzen. Sobald ihr eine Mondfinsternis erreicht, wird die Abklingzeit von »Sternenregen« zurückgesetzt, geht also sicher, dass ihr den Zauber zuvor bereits aktiviert habt. In Gegenden, die voll mit Gegnern sind, solltet ihr den Zauber aber besser nicht wirken, da ansonsten garantiert ein Wipe entsteht. Natürlich stehen euch auch jetzt noch Fähigkeiten zur Verfügung, die euren Schaden weiter erhöhen. Mit **»Himmlische Ausrichtung«** könnt ihr euren Natur- und Arkanschaden für 15 Sekunden um 57 Prozent verbessern.

Achtet aber darauf, dass die Fertigkeit eure gesamte Lunar- und Solarenergie aufzehrt und euch für die 15 Sekunden auch keine weitere mehr generieren lässt. Setzt »Himmlische Ausrichtung« also am besten ein, wenn ihr gerade mitten zwischen Sonnen- und Mondfinsternis steht, denn so verliert ihr keine Energie. Soll es dann noch mehr Schaden sein, könnt ihr jederzeit die beiden schon beschriebenen neuen Talente (»Wache der Natur« und »Inkarnation«) nutzen. Wichtig für euch ist auch, dass ihr eure Gruppe ab und zu mit Heilzaubern unterstützen müsst und zwar immer dann, wenn ihr merkt, dass eure Heiler nicht mehr hinterherkommen und zusätzliche Heilung von euch gebraucht wird. Im Kampf gegen mehrere Feinde solltet ihr außerdem auf Flächenzauber wie **»Hurrikan«** und »Wildpilz« zurückgreifen.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Mond- / Sonnenfeuer«
2. »Sternensog«
3. »Sternenregen«
4. »Sternenfeuer«
5. »Zorn«



»Sternensog« ist einer eurer wichtigsten Angriffe. Verwendet ihn immer, sobald er bereit ist.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES GLEICHGEWICHT-DRUIDEN

Kampfbeginn

Mondfeuer → Sternenregen → Sternensog → Sternenfeuer →
Sternenfeuer → Sonnenfeuer → Zorn → Zorn

Haltet »Mondfeuer« und »Sonnenfeuer« immer aufrecht, während ihr zwischen den beiden Finsternissen hin und her wechselt.

Kampfverlauf

Sonnenfeuer → Zorn → Procc: Sternschnuppen → Sternensog →
Procc: Plötzlicher Tod → Himmlische Ausrichtung → Sternenfeuer

Sobald »Sternschnuppen« ausgelöst wird, verwendet ihr »Sternensog«.

Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Wildpilz → Wildpilz → Wildpilz → Mondfeuer →
Mondfeuer → Wildpilz: Detonieren → Hurrikan

Die »Wildpilze« verursachen zusammen mit »Hurrikan« schon mächtig Schaden. Einige Ziele solltet ihr dann noch mit »Mondfeuer« treffen.

Kampfverlauf (Max DPS)

Inkarnation → Wache der Natur → Sonnenfeuer → Zorn →
Sternensog → Zorn → Sternenfeuer → Sternensog →
Mondfeuer

Zusammen mit »Inkarnation« und »Wache der Natur« aktiviert ihr eure Schmuckstücke und teilt dann mit eurer normalen Angriffsserie massiven Schaden aus. Natürlich könnt ihr die beiden Fähigkeiten auch separat nutzen oder beliebig kombinieren.

DER WÄCHTER-DRUIDE

Endlich bekommt der Bären-Druide seine ganz eigene Talentspezialisierung spendiert. Wie die sich spielt und ob der Bär immer noch so viel Spass verbreitet wie früher, erfahrt ihr hier.

Von Elias Englmeier

Der Druide verfügt nun über vier Talentspezialisierungen. Das kommt daher, dass der Wilder-Kampf-Talentbaum in eine Schadensspezialisierung (Wildheit) und eine Tankspezialisierung (Wächter) aufgeteilt wurde. Talente, die ihr früher gewählt habt, um euch in einen Tank zu verwandeln, findet ihr nun hauptsächlich als passive Fähigkeiten wieder, die ihr besitzt, sobald ihr die Wächter-Spezialisierung aktiviert. Zusätzlich werdet ihr mit den wichtigsten Tankfertigkeiten wie **»Zerfleischen«** und »Überlebensinstinkte« ausgestattet. Da es keinen Talentbaum im bekannten Sinne mehr gibt, wählt ihr nun alle 15 Stufen eine neue aktive oder passive Fähigkeit, die euren Bären dann weiter verbessert und euch den Tankalltag erleichtert. Die interessanteste Fertigkeit erhaltet ihr bereits mit Stufe 87. »Symbiose« kann auf einen Mitspieler gewirkt werden und erlaubt sowohl euch als auch ihm die Verwendung einer Kernfähigkeit der Spezialisierung des jeweils anderen. Von einem Todesritter bekommt ihr beispielsweise »Knochenschild«, eine Fähigkeit die euch vor eingehendem Schaden schützt. Da ihr von jeder Klasse eine andere Fertigkeit erwerbt, könnt ihr mit »Symbiose« euren Spielstil ein bisschen an die jeweiligen Gegebenheiten eines Bosskampfes anpassen. Müsst ihr mehr Schaden verursachen oder lieber mehr aushalten? Mit »Symbiose« verfügt ihr immer über die richtige Fähigkeit.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Meisterschaft

Schmiedet Trefferwert und Waffenkunde in Meisterschaft um.

2 Kritischer Trefferwert

Je mehr kritische Treffer, desto mehr Schaden und Bedrohung. Versucht, einen möglichst hohen Wert zu erreichen.

3 Tempo

Verbessert ebenfalls euren Schaden, ist aber nicht so stark wie kritischer Trefferwert und kann deshalb in ihn umgeschmiedet werden.

4 Waffenkunde / Trefferwert

Da ihr weder Waffenkunde- noch Trefferwert-Cap erreichen könnt, ohne massiv auf eure anderen Werte zu verzichten, nehmt ihr einige missglückte Angriffe in Kauf und schmiedet beide Attribute in bessere um.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES WÄCHTER-DRUIDEN

Der wichtigste Wert für alle Tanks ist ohne Zweifel **Ausdauer,** denn das Attribut erhöht eure Gesundheitspunkte und sorgt so dafür, dass ihr mehr aushaltet und nicht beim ersten Treffer umkippt. Verwendet Edelsteine und Verzauberungen, um euren Ausdauerwert zu steigern. Anschließend sammelt ihr so viel Meisterschaft, wie ihr könnt, denn der Wert verbessert eure Rüstung. Waffenkunde und Trefferwert schmiedet ihr in Meisterschaft um. Zusätzlich hebt ihr euren Schaden an, indem ihr kritischen Trefferwert sammelt und so auch mehr Bedrohung verursacht. Tempo ist für euch kein besonders wichtiges Attribut und kann entsprechend umgeschmiedet werden. Natürlich befindet sich auf den meisten eurer Ausrüstungsgegenstände auch **Beweglichkeit**. Dieser Wert erhöht eure kritische Trefferchance und eure Angriffskraft. Nutzt keine Gegenstandsverbesserungen, um mehr Beweglichkeit zu erhalten.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Ausdauer
2. Meisterschaft
3. Kritischer Trefferwert
4. Tempo
5. Trefferwert
6. Waffenkunde



Die neue Fähigkeit »Bärendienst« betäubt euren Gegner nicht nur, sondern fügt ihm auch noch Schaden zu.

DIE FÄHIGKEITEN DES WÄCHTER-DRUIDEN

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Dickes Fell

Erhöht eure Rüstung in »Bärengestalt« um 330 % und verringert sämtlichen erlittenen Magieschaden um 25 %.

Meisterschaft: Wilder Verteidiger

Verbessert eure Rüstung um 9%. Sammelt ihr mehr Meisterschaft, so verbessert sich euer Rüstungswert weiter.

Rache

Immer wenn ihr Schaden erleidet, wird eure Angriffskraft gesteigert.

Rudelführer

Die kritische Trefferchance von Gruppenmitgliedern wird um 5% erhöht. Außerdem heilen eure kritischen Treffer euch.

Urfuror

Falls eure Angriffe oder »Zerfleischen« kritisch treffen, erhaltet ihr sofort 15 Wut.

Beschützerinstinkt

Die Zaubermacht eurer Naturzauber wird um 100% eurer Beweglichkeit gesteigert. Da ihr als Tank in Instanzen nur sehr selten die »Bärengestalt« verlasst, lohnt sich das hauptsächlich beim Leveln.

KERNFÄHIGKEITEN

Zerfleischen

Ist alle 6 Sek. verfügbar und sollte dann auch genutzt werden, denn »Zerfleischen« ist eure wichtigste Fähigkeit zur Wuterzeugung und zum Bedrohungsaufbau

Wilde Verteidigung

Sobald ihr über 60 Wut verfügt, könnt ihr »Wilde Verteidigung« aktivieren, dann erhöht sich eure Ausweichchance um ganze 45 %.

Aufschlitzen

Ein stapelbarer Blutungsangriff, der eine 25%-ige Chance hat, die Abklingzeit von »Zerfleischen« sofort abzuschließen.

Rasende Regeneration

Wird benutzt, um euch selbst zu heilen. Eure Wut wird in Gesundheitspunkte umgewandelt, sobald ihr die Fähigkeit aktiviert.

Hauen

Trifft gleich mehrere Ziele und hinterlässt einen Blutungsdebuff auf ihnen. Außerdem verursachen alle getroffenen Ziele 10 % weniger Schaden. Haltet diesen Debuff immer auf all euren Gegnern aktiv.

NEUE FÄHIGKEITEN

Bärendienst

Diese Fähigkeit ist ein sehr mächtiger Angriff, der das Ziel 3 Sek. lang betäubt und ihm pro Sek. 10% der Gesundheit des Druiden als Schaden zufügt.

Ursocs Macht

Erhöht eure aktuelle und die maximale Gesundheit 20 Sek. lang um 30 %. Kann nur in »Bärengestalt« genutzt werden.

Symbiose

Steht euch ab Stufe 87 zur Verfügung. Ihr könnt nun eine symbiotische Verbindung mit einem Mitspieler eingehen. So erhaltet ihr eine seiner Kernfähigkeiten und er bekommt eine Fertigkeit aus eurem Arsenal.

DIE GLYPHEN DES WÄCHTER-DRUIDEN

ÜBERLEBENS-INSTINKTE

- Erhebliche Glyphe
- Verringert die Abklingzeit von »Überlebensinstinkte« um ganze 60 Sek. und die Gesamtdauer der Fertigkeit um 6 Sek. Das reicht euren Heilern so gut wie immer, um euch das Leben zu retten.

FEENSTILLE

- Erhebliche Glyphe
- Euer Zauber »Feenfeuer« bringt nun ein Ziel zum Schweigen, wenn dieser in »Bärengestalt« eingesetzt wird. So könnt ihr weit entfernt stehende Caster dazu bringen, in eure Nahkampfreichweite zu laufen.

ZERMALMEN

- Erhebliche Glyphe
- Wenn ihr ein Ziel mit »Zermalmen« trefft, wird ein zweites Ziel mit 50% des Schadens getroffen. So fällt das Tanken von Gruppen noch viel leichter und ihr habt eine zusätzliche Flächenschadensfähigkeit.

Das T-14-Set des Druiden sieht nicht nur sehr schön aus, sondern verfügt auch über die bestmöglichen Attribute.

DIE PRIMÄRTALENTE DES WÄCHTER-DRUIDEN



Level 15 Die hier verfügbaren Talente beeinflussen auf die ein oder andere Weise euer Bewegungstempo. »Phasenbestie« ist für Tanks ungeeignet. Wir können guten Gewissens nur »Wilde Attacke« empfehlen. Mit dieser Fertigkeit könnt ihr ein Ziel aus der Distanz anstürmen. So beginnt ihr Kämpfe oder wechselt schnell das Ziel, wenn einer eurer Feinde euch entwischt.

Level 30 Die Wahl des richtigen Talents fällt hier nicht ganz so leicht. Sowohl **»Erneuerung«** als auch »Cenarischer Zauberschutz« können in »Bärengestalt« benutzt werden und heilen euch um einen bestimmten Anteil eurer Gesundheit. Wir raten zu »Erneuerung«, den die Fähigkeit benötigt kein Mana und heilt euch sofort um 30 Prozent eurer gesamten Gesundheit. Die Abklingzeit ist mit zwei Minuten zwar wesentlich höher als die von »Cenarischer Zauberschutz«, dafür wirkt »Erneuerung« aber sofort und die Heilung fällt ebenfalls etwas höher aus.

Level 45 Alle drei Talente im dritten Tier sind durchaus zu gebrauchen und es ist Geschmackssache, welches ihr letztendlich verwendet. Wir wählen »Taifun«; die Fertigkeit stand früher nur Gleichgewicht-Druiden zur Verfügung und ist nun auch in »Bärengestalt« einsetzbar. Sie stößt alle Ziele vor euch zurück und macht sie benommen, sodass sie euch erst nach kurzem wieder angreifen. So haben eure Heiler einen Moment, um euch wieder mit Gesundheitspunkten zu versorgen und ihr könnt kurz durchatmen und gegebenenfalls eine Schutzfähigkeit einsetzen.


»Inkarnation« erlaubt euch die Verwendung von »Zerfleischen« ohne Abklingzeit.

Level 60 Alle Talente, die es hier zur Auswahl gibt, steigern euren Schaden und so auch die verursachte Bedrohung. Wir benutzen **»Inkarnation«**, denn sobald die Fähigkeit aktiv ist, verliert »Zerfleischen« seine Abklingzeit und ihr könnt massiv Schaden verursachen. Außerdem ist die Abklingzeit von »Knurren« um 1,5 Sekunden verringert, sodass ihr einem eventuellen Bedrohungsverlust entgegen wirken könnt. Alternativ könnt ihr auch »Seele des Waldes« wählen. Die passive Fähigkeit verbessert eure Wutregeneration, da jedes »Zerfleischen« nun zwei zusätzliche Wut erzeugt. Als drittes Talent steht »Naturgewalt« zur Verfügung. Die altbekannte Fertigkeit beschwört drei Treants und lässt sie für euch kämpfen. Ähnlich wie die »Armee der Toten« schlagen sich die Treants für euch und wirken »Spott« auf eure Gegner. So verliert ihr die Bedrohung und werdet nicht mehr angegriffen, sodass eure Heiler etwas Zeit haben, euch zu heilen. Unserer Meinung nach ist der Effekt aber zu schwach, um mit »Inkarnation« oder »Seele des Waldes« mithalten zu können.

Level 75 Die Talente der Stufe 75 dienen dazu, eure Gegner zu beeinträchtigen. Mit »Mächtiger Hieb« betäubt ihr einen Gegner für fünf Sekunden. Da fast alle Bossgegner immun gegen solche Effekte sind, könnt ihr auch »Ursols Vortex« oder »Desorientierendes Gebrüll« wählen. Beide Talente können ebenfalls nicht gegen Bosse eingesetzt werden und dienen bestenfalls dazu, Trashmobs kurzzeitig aus dem Kampf zu halten.

Level 90 Ab Stufe 90 kommen zwei Talente für Wächter-Druiden in Frage: »Herz der Wildnis« und »Wache der Natur«. Wir können euch ersteres ans Herz legen, denn es erhöht eure Beweglichkeit dauerhaft um sechs Prozent und ihr könnt, sobald ihr die neu erworbene Fertigkeit aktiviert, »**Verjüngung«** in »Bärengestalt« nutzen und euch so selbst heilen. Zusätzlich sind die Manakosten von allen Heil- und Angriffszaubern um 100 Prozent verringert und ihr könnt, falls ihr als Tank gerade nicht gebraucht werdet, in »Katzengestalt« wechseln und mächtig Schaden austeilen. »Wache der Natur« hingegen verbessert einfach nur euren verursachten Schaden um 20 Prozent. So steigt auch eure Bedrohung und die Gefahr sinkt, dass ein anderer Spieler vom Boss attackiert wird und stirbt.

DIE SPIELWEISE DES WÄCHTER-DRUIDEN

An der Spielweise des Wächter-Druiden ändert sich im Vergleich zu seinem Vorgänger wenig. Das liegt auch daran, dass ihr nur über eine neue Angriffsfähigkeit verfügt: »Bärendienst«. Ihr beginnt eure Kämpfe mit **»Wilde Attacke«** und seid damit sofort mitten im Geschehen. Mit »Knurren« bindet ihr den Feind schon mal an euch, falls ein übereifriger Schadensverursacher gleich versucht, euch die Aufmerksamkeit des Gegners streitig zu machen. Verwendet dann »Zerfleischen« und »Hauen«. Anschließend baut ihr drei Stapel von »Aufschlitzen« auf, haltet dieses stets aktiv und verwendet »Zerfleischen« und »Hauen« immer, wenn die Abklingzeit es erlaubt. Da »Hauen« die Abklingzeit von »Zerfleischen« zurücksetzen kann, benutzt ihr »Zerfleischen« zuerst und habt so die Chance, es gleich noch einmal anwenden zu können. Überschüssige Wut werdet ihr mit »Zermalmen« oder einer eurer Schutzfähigkeiten los.

Dazu kommt selbstverständlich noch **»Bärendienst«** zum Einsatz. Da die Fähigkeit über eine Abklingzeit von einer Minute verfügt, wird sie immer benutzt, wenn irgend möglich. Der verursachte Schaden ist massiv und sichert euch garantiert die Aufmerksamkeit eures Ziels. Im Kampf gegen mehrere Ziele benutzt ihr »Hauen« und »Prankenhieb«. Sind die beiden Fähigkeiten von einer Abklingzeit betroffen, verwundet ihr eure Gegner mit **»Zermalmen«** weiter, da die Fertigkeit dank der richtigen Glyphe ebenfalls zwei Ziele trifft. Wenn trotzdem ein Gegner einen eurer Mitspieler angreift, könnt ihr noch »Berserker« anwerfen, trefft dann mit »Zerfleischen« gleich drei Ziele und könnt die Fähigkeit zusätzlich zu »Hauen« und »Prankenhieb« benutzen, um feindliche Gruppen an euch zu binden und Schaden zu verursachen.

Der Alltag eines Tanks besteht leider nicht nur aus dem Verursachen von Schaden, sondern schließt auch den Einsatz von Schutzfähigkeiten ein, um starken Angriffen entgegenzuwirken oder den Heilern ein wenig Arbeit abzunehmen. Die wichtigste Fähigkeit, die euch zu diesem Zweck zur Verfügung steht, ist **»Wilde Verteidigung«**. Sie erhöht eure Ausweichchance um 45 Prozent und eure Gegner werden euch kaum mehr treffen. Benutzt die Fertigkeit, wann immer es die Abklingzeit erlaubt. Außerdem könnt ihr noch »Erneuerung«, »Rasende Regeneration« und »Baumrinde« anwenden. Damit ihr nicht plötzlich ohne Schutz dasteht, nehmt ihr die aufgezählten Fähigkeiten niemals gleichzeitig. Im Kampf gegen mehrere Gegner ist es auch möglich, dass ihr »Taifun« einsetzt, um kurze Zeit nicht Ziel von Angriffen zu sein.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Zerfleischen«
2. »Bärendienst«
3. »Aufschlitzen«
4. »Hauen«
5. »Zermalmen«



»Wilde Verteidigung« ist eine wichtige Fähigkeit, die euch auch die Angriffe der stärksten Gegner aushalten lässt.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES WÄCHTER-DRUIDEN

Kampfbeginn	Wilde Attacke → Knurren → Bärendienst → Zerfleischen → Hauen → Aufschlitzen → Zermalmen → Zerfleischen	Verursacht so schnell wie möglich maximalen Schaden und bringt drei Stapel von »Aufschlitzen« auf dem Ziel an.
Kampfverlauf	Aufschlitzen → Erneuerung → Zerfleischen → Hauen → Zerfleischen → Wilde Verteidigung → Aufschlitzen	Mit »Erneuerung« könnt ihr Schaden heilen.»Zerfleischen« lässt sich zweimal verwenden, wenn »Hauen« den entsprechenden Procc auslöst.
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Hauen → Prankenhieb → Zermalmen → Prankenhieb → Hauen → Wilde Verteidigung → Taifun	Verwendet eure Flächenangriffe, damit euch garantiert alle Ziele attackieren. Wenn es euch zuviel wird, stoßt ihr sie mit »Taifun« zurück.
Kampfverlauf (Max Bedrohung)	Bärendienst → Inkarnation → Zerfleischen → Zerfleischen → Aufschlitzen → Zerfleischen → Zerfleischen → Hauen → Zerfleischen	Obwohl ihr »Zerfleischen« ohne Abklingzeit einsetzen könnt, haltet ihr eure Blutungseffekte mit »Hauen« und »Aufschlitzen« weiterhin aktiv, da ihr ansonsten nicht den maximalen Schaden und somit die maximale Bedrohung verursacht.

DER WILDHEIT-DRUIDE



Im **Aufschlitzen** von Gegnern war der Wilder-Kampf-Druide immer eine Klasse für sich. Ob dem Kätzchen die Zähne gezogen wurden oder ob es immer noch austeilt wie kein Zweiter, lest ihr genau hier.

Von Elias Englmeier

Der Wilder-Kampf-Talentbaum ist nicht mehr. Ihr müsst euch nun sehr deutlich entscheiden, ob ihr als Tank oder Schadensverursacher agieren wollt. Wer die **Wildheit-Spezialisierung** wählt, will nur eins, seinem Feind möglichst viel Schaden verpassen. Die meiste Zeit seid ihr von nun an in »Katzengestalt« unterwegs. Wer früher schon einen Wilder-Kampf-Druiden gespielt hat, wird sich sofort wieder wie zu Hause fühlen, denn an den grundlegenden Fähigkeiten des Druiden hat sich wenig geändert. Ihr baut immer noch Combopunkte auf und investiert sie dann in Blutungseffekte oder schadenssteigernde Buffs. Trotzdem verfügt der Druide über eine neue Fähigkeit, um die ihn jede andere Klasse beneiden wird: **»Symbiose«**. Sobald ihr mit einer kleinen Gruppe herumzieht, könnt ihr diesen Zauber auf einen Mitspieler wirken und erhaltet dann eine signifikante Fähigkeit der betroffenen Klasse. Von einem Schamanen bekommt ihr zum Beispiel »Wildgeist« und könnt anschließend sofort zwei wilde Wölfe herbeirufen, die euch im Kampf zur Seite stehen und zusätzlichen Schaden an euren Gegnern verursachen. Bevor ihr die Fähigkeit einsetzen könnt, müsst ihr jedoch Stufe 87 erreichen, denn erst dann steht euch »Symbiose« zur Verfügung. Alles in allem ist und bleibt der Wildheit-Druide ein mehr als hervorragender Schadensverursacher, der besonders durch die Entkopplung von Tank- und Schadensverursacher-Talentbaum endlich zu wahrer Größe auflaufen kann. Das Ganze hat uns schon vor Stufe 90 in Instanzen und beim Questen eine Menge Spaß bereitet und macht Lust auf mehr.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Schmiedet zunächst so um, dass ihr möglichst nahe am Trefferwert-Cap seid. Verwandelt dabei zuerst kritischen Trefferwert in Trefferwert und seht dann, ob es nötig ist, andere Attribute in Trefferwert umzuschmieden.

2 Meisterschaft

Wenn ihr genügend Trefferwert gesammelt habt, geht es daran, Meisterschaft und Tempo zu erhöhen.Tut dies auch, indem ihr kritischen Trefferwert entsprechend umschmiedet.

3 Tempo

Durch Tempo erhöht ihr den Schaden eurer Blutungsangriffe. Stellt eine ausgewogene Mischung zwischen Meisterschaft und Tempo her und maximiert so euren Schaden.

4 Kritischer Trefferwert

Kann in alle anderen benötigten Attribute umgeschmiedet werden, da kritischer Trefferwert nicht ganz so wichtig ist wie die anderen.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES WILDHEIT-DRUIDEN

Das mit großem Abstand wichtigste Attribut für euch ist **Beweglichkeit**, denn es erhöht eure Angriffskraft und euren kritischen Trefferwert und so direkt auch euren verursachten Schaden. Sammelt so viel Beweglichkeit wie möglich und benutzt entsprechende Verzauberungen und Edelsteine, um den Wert weiter anzuheben. Damit ihr eure Gegner trefft, solltet ihr Trefferwert und Waffenkunde, so gut es geht, steigern. Da ihr ohne Ausrüstung aus Schlachtzügen aber ohnehin die Caps nur schwer erreicht, müsst ihr es mit dem Umschmieden nicht übertreiben und lieber den ein oder anderen missglückten Angriff in Kauf nehmen. Zusätzlich verbessert ihr eure Meisterschaft und euer Tempo so weit ihr könnt. Beide Attribute tragen massiv zu eurem Schaden bei und sollten entsprechend behandelt werden. **Krtischer Trefferwert** hingegen ist nicht so wichtig und kann in andere Attribute umgeschmiedet werden.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Beweglichkeit
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Meisterschaft
4. Tempo
5. Kritischer Trefferwert



Die meiste Zeit verbringt ihr auch weiterhin in »Katzengestalt« oder der verbesserten Form.

DIE FÄHIGKEITEN DES WILDHEIT-DRUIDEN

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Beschützerinstinkt

Erhöht die Zaubermacht eurer Naturzauber um 100 % eurer Beweglichkeit.

Meisterschaft: Rasiermesserscharfe Krallen

Eure Meisterschaft verbessert direkt den Schaden all eurer Blutungseffekte.

Omen der Klarheit

Eure automatischen Angriffe können diesen Procc auslösen. Er verringert die Kosten eures nächsten Angriffs mit einer Offensivfähigkeit um 100 %.

Rudelführer

Solange ihr in »Katzengestalt« seid, steigert ihr den kritischen Trefferwert eurer Gruppenmitglieder um 5%. Außerdem heilen euch kritische Treffer um 4% eurer maximalen Gesundheit und stellen einen Teil eures Manas wieder her.

Schnelligkeit des Raubtiers

Wenn ihr einen Finishing-Move mit fünf Combopunkten ausführt, werden folgende Zauber zu kostenlosen Spontanzaubern: »Wirbelsturm«, »Wucherwurzeln«, »Heilende Berührung«, »Wiedergeburt« und »Winterschlaf«.

Urfuror

Sobald ihr mit einer eurer Combopunkte erzeugenden Fähigkeiten einen kritischen Treffer erziehlt, erhaltet ihr anstelle von einem Combopunkt gleich zwei.

KERNFÄHIGKEITEN

Schreddern

Wenn ihr hinter eurem Ziel steht, verwendet ihr »Schreddern«, um Combopunkte aufzubauen.

Zerfleischen

Gewährt einen Combopunkt und reduziert das Bewegungstempo des Ziels um 50 %.

Krallenhieb

Lässt das Ziel bluten und sorgt so für konstanten Schaden. Haltet den Angriff immer aufrecht. Eneuert ihn, kurz bevor er abläuft.

Wildes Brüllen

Euer wichtigster Finishing-Move. Erhöht euren verursachten körperlichen Schaden um ganze 30 % und das für 42 Sek. Haltet »Wildes Brüllen« immer mit fünf Combopunkten aufrecht.

Zerfetzen

Sobald »Wildes Brüllen« aktiv ist, verwendet ihr eure Combopunkte, um »Zerfetzen« auf dem Ziel aktiv zu halten. Am besten nur einsetzen, wenn ihr über fünf Combopunkte verfügt.

Wilder Biss

Sind »Wildes Brüllen« und »Zerfetzen« bereits aktiv ? Gut, dann benutzt ihr ab jetzt »Wilder Biss«, um Combopunkte loszuwerden.

NEUE FÄHIGKEITEN

Ursocs Macht

Wenn eure Heiler gerade anderweitig beschäftigt sind, könnt ihr euch mit dieser Fähigkeit selbst das Leben retten. Sobald sie aktiviert wird, erhaltet ihr 30 % eurer maximalen Gesundheit gut geschrieben. Aber Vorsicht! Wenn der Effekt schwindet, seid ihr auch die zusätzliche Gesundheit wieder los.

Symbiose

Ihr geht eine symbiotische Verbindung mit eurem Ziel ein und bekommt so eine Fähigkeit aus seinem Repertoire. Dafür erhält auch euer Ziel eine Fähigkeit aus eurem Zauberbuch.

Das T-14-Set des Druiden bekommt ihr in »Katzengestalt« nicht zu Gesicht.

DIE GLYPHEN DES WILDHEIT-DRUIDEN

ANSPRINGEN
- Erhebliche Glyphe
- Ihr müsst euch nun nicht mehr in Nahkampfreichweite zu eurem Gegner befinden, um »Anspringen« verwenden zu können, da die Fähigkeit jetzt aus 3 Metern Entfernung benutzt werden kann.

KATZENGESTALT
- Erhebliche Glyphe
- Solange ihr euch in »Katzengestalt« befindet ,wird jegliche erhaltene Heilung um 20 % erhöht. So nehmt ihr euren Heilern einige Arbeit ab und müsst euch weniger selbst heilen.

SCHREDDERN
- Erhebliche Glyphe
- Wenn »Berserker« oder »Tigerfuror« aktiv sind, müsst ihr nicht mehr hinter eurem Ziel stehen, um »Schreddern« einzusetzen. Das führt zu einem Anstieg des ausgeteilten Schadens eurer Katze.

DIE PRIMÄRTALENTE DES WILDHEIT-DRUIDEN



Level 15

Die drei zur Auswahl stehenden Talente beeinflussen alle irgendwie euer Bewegungstempo. Wir raten euch, **»Wilde Attacke«** zu verwenden. Die Fähigkeit ist Veteranen bestimmt bestens bekannt, denn sie erlaubt es euch, ein Ziel aus 25 Metern Entfernung anzuspringen und für drei Sekunden zu betäuben. Wenn ihr euch nicht in »Katzengestalt« befindet, könnt ihr sie außerdem einsetzen, um zu einem nahen Verbündeten zu fliegen. Meistens benutzt ihr »Wilde Attacke« aber in »Katzengestalt« und habt so die Möglichkeit, eure Ziele schnell und ohne Schadensverlust zu wechseln. Das Talent »Phasenbestie« kann von PvP-Spielern in Betracht gezogen werden. Unserer Meinung nach profitiert aber jeder Spielertyp mehr von »Wilde Attacke« als von den anderen Talenten.

Level 30

Im zweiten Tier habt ihr die Wahl zwischen drei Talenten, die eurem Schutz dienen. Für PvE-Spieler können wir »Eneuerung« empfehlen. Die Fertigkeit ermöglicht euch, egal in welcher Gestalt ihr gerade seid, 30 Prozent eurer Gesundheit wiederherzustellen und das ohne Zauberzeit oder Gestaltwechsel. Wenn ihr eine etwas offensivere Variante bevorzugt, könnt ihr auch »Schnelligkeit der Natur« wählen. Mit der Fähigkeit lassen sich Zauber wie »Wirbelsturm« oder »Wiedergeburt« in Spontanzauber verwandeln und so schnell einsetzen. Sobald also ein Gegner aus dem Kampf genommen werden muss oder ein Mitspieler Heilung benötigt, seid ihr mit »Schnelligkeit der Natur« richtig beraten. Das dritte potentielle Talent verbraucht zuviel Mana, als dass es sich lohnen würde.



Egal in welcher Gestalt ihr euch befindet, mit »Erneuerung« heilt ihr euch kostenlos um 30 Prozent eurer Gesundheit.

Level 45

Ob ihr hier »Massenumschlingung«, »Taifun« oder »Feenschwarm« wählt, bleibt letztendlich Geschmackssache. Keines der Talente beeinflusst euren verursachten Schaden maßgeblich. Wir entscheiden uns für »Massenumschlingung«, da die Fähigkeit nicht nur benutzt werden kann, um euch zu schützen, sondern auch als Kontrollzauber eingesetzt werden kann. Wirkt ihr den Zauber auf ein Ziel, wird es am Boden festgewurzelt. Wenn sich weitere Ziele in der Nähe befinden, werden sie ebenfalls von Wurzeln umschlungen. Mit **»Taifun«** könnt ihr euch Zeit erkaufen, seid ihr von Gegnern umzingelt, da der Zauber, der in allen Gestalten angewendet werden kann, sie zurückstößt. Die letzte Option (»Feenschwarm«) ist hauptsächlich für PvP-Spieler gedacht und für euch deswegen nicht wirklich interessant.

Level 60

Die Stufe-60-Talente dienen alle der Schadenssteigerung. Am besten hat uns »Inkarnation« gefallen und das nicht nur wegen der verbesserten »Katzengestalt«, die durch die Fähigkeit aktiviert wird. Solange »Inkarnation« läuft, könnt ihr alle Fertigkeiten verwenden, die normalerweise nur während **»Schleichen«** zur Verfügung stehen und so mit »Verheeren« und »Anspringen« mächtig Schaden austeilen.

Level 75

Wieder könnt ihr jedes der Talente wählen, ohne dabei Schaden einzubüßen. Wir empfehlen »Mächtiger Hieb« und fügen euren Fähigkeiten so einen starken Betäubungseffekt hinzu, der ein Ziel für ganze fünf Sekunden außer Gefecht setzt. Wenn euch eines der anderen Talente besser gefällt oder mehr Spass macht, könnt ihr es aber ebenfalls ohne Nachteil aussuchen.

Level 90

Für wahre Schadensverursacher gibt es auf Stufe 90 nur ein mögliches Talent: »Wache der Natur«. Die Fähigkeit erhöht jeglichen verursachten Schaden für 30 Sekunden um 20 Prozent und stattet eure Angriffsfähigkeiten mit einer zusätzlichen Komponente aus. Wenn ihr euer Ziel trefft, wird ein verbündetes Ziel in der Nähe um 25 Prozent des Schadens geheilt. Vermutlich kann die Fähigkeit in Zukunft nicht mehr zusammen mit »Tigerfuror« eingesetzt werden. Falls ihr euch häufig selbst heilen müsst, ist »Herz der Wildnis« die richtige Wahl.

DIE SPIELWEISE DES WILDHEIT-DRUIDEN

Ihr beginnt jeden Kampf im »Schleichen«-Modus und nähert euch dann eurem Ziel. Die Eröffnung erfolgt, sobald ihr hinter dem Ziel seid, mit »Anspringen«. Ab jetzt müsst ihr möglichst viele Combopunkte aufbauen. Solange ihr hinter eurem Ziel stehen könnt, tut ihr das mit »Schreddern«, denn die Fähigkeit fügt blutenden Zielen mehr Schaden zu als **»Zerfleischen«**, das ihr benutzt, wenn ihr euch nicht im Rücken eures Feindes befindet. Zusätzlich haltet ihr »Krallenhieb« stets auf eurem Ziel aktiv. Der Angriff erzeugt auch einen Combopunkt und wird erneuert, sobald er kurz davor ist zu schwinden.

Habt ihr dann eure ersten fünf Combopunkte, nehmt ihr sie, um »Wildes Brüllen« anzuwenden. Der erzeugte Buff ist nun 42 Sekunden lang wirksam, bis er wieder aufgefrischt werden muss. Mit den nächsten fünf Combopunkten wendet ihr dann »Schreddern« auf eurem Feind an, um anschließend **»Wilder Biss«** zu nutzen. Nun muss »Wildes Brüllen« auch schon wieder aktivert werden. Falls euer Gegner über weniger als 25 Prozent Gesundheit verfügt, müsst ihr »Wildes Brüllen« nicht mehr manuell erneuern, sondern tut dies durch »Wilder Biss«, denn die Fähigkeit setzt die Dauer von »Wildes Brüllen« wieder auf ihr Maximum zurück, wenn ihr einen angeschlagenen Gegner angreift. So verursacht ihr zwar schon eine Menge Schaden, das ist euch aber noch nicht genug, denn alle 30 Sekunden könnt ihr »Tigerfuror« einsetzen, um euren verursachten Schaden um 15 Prozent zu erhöhen. Da »Tigerfuror« auch noch 60 Energie wiederherstellt, achtet ihr darauf, die Fähigkeit erst zu benutzen, wenn ihr über 40 oder weniger Energie verfügt. Soll es dann noch mehr Schaden sein, werft ihr noch »Inkarnation« und »Berserker« an und schon kosten eure Fähigkeiten nur noch die Hälfte und ihr könnt »Verheeren« und »Anspringen« anwenden. Da »Verheeren« ohne Positionsvoraussetzung verwendet werden kann, benutzt ihr die Fertigkeit so oft wie irgendwie möglich und achtet auch darauf, dass ihr »Anspringen« mindestens einmal einsetzt.

Falls ihr selbst Ziel von Angriffen werden solltet, könnt ihr euch mit **»Baumrinde«** schützen oder mit »Spurt« vor eurem Gegner fliehen. Wird es knapp, könnt ihr auch »Ursocs Macht« nehmen und euch selbst das Leben retten. Ist gerade kein Heiler in der Nähe, nützt euch die Fähigkeit jedoch wenig, da der Gesundheitsbonus sehr schnell wieder verschwindet. Außerdem könnt ihr eure Mitspieler immer mit Heilzaubern unterstützen. Diese kosten zwar viel Mana, können aber einem Kampf schon mal die entscheidende Wendung zum Guten geben.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Tigerfuror«
2. »Wildes Brüllen«
3. »Zerfetzen«
4. »Wilder Biss«
5. »Schreddern«


Mit »Berserker« verringert ihr die Kosten eurer Fähigkeiten um 50 Prozent.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES WILDHEIT-DRUIDEN

Kampfbeginn	Schleichen → Anspringen → Schreddern → Krallenhieb Wildes Brüllen → Schreddern → Schreddern	Versucht, »Wildes Brüllen« so schnell wie möglich mit fünf Combopunkten zu aktivieren, und verursacht dann mit »Schreddern« Schaden.
Kampfverlauf	Schreddern → Zerfleischen → Procc: Omen der Klarsicht → Schreddern Zerfetzen → Schreddern → Schreddern → Wilder Biss	Sobald »Wilder Biss« aktiv ist, investiert ihr eure Combopunkte in »Zerfetzen« und »Wilder Biss«.
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Tigerfuror → Prankenhieb → Hauen → Prankenhieb Berserker → Prankenhieb → Wilder Biss	Als Flächenangriff stehen euch »Prankenhieb« und»Hauen« zur Verfügung. Bei weniger als 4 Gegnern benutzt ihr eure normale Rotation.
Kampfverlauf (Max DPS)	Tigerfuror → Schreddern → Berserker → Wache der Natur Inkarnation → Anspringen → Verheeren → Verheeren Zerfetzen	Sobald die hier angegebenen Fähigkeiten aktiv sind, seid ihr eine unaufhaltsame Kampfmaschine, die so viel Schaden austeilt, dass kein Gegner lange standhalten kann.

DER WIEDERHERSTELLUNG-DRUIDE

Mit **Mists of Pandaria** ergeben sich für denWiederherstellung-Druiden einige Änderungen im Geäst. Ob der Baum trotzdem noch zu gebrauchen ist, erfahrt ihr hier.

Von Elias Englmeier

Das Wichtigste zuerst: Der »Baum des Lebens« gehört nicht mehr zwingend zu eurem Fähigkeitenrepertoire. Wer trotzdem nicht auf die altgediente Form verzichten will, kann sie entweder über das Talent **»Inkarnation«** bekommen oder eine geringe Glyphe verwenden, die es euch erlaubt, so viel Zeit, wie ihr wollt, in der alten Baumgestalt zu verbringen. Ansonsten erhält der Druide einige neue Fähigkeiten, die euch den Heileralltag erleichtern. So könnt ihr »Eisenborke« benutzen, um einen Mitspieler vorübergehend vor Schaden zu schützen. Wesentlich interessanter ist jedoch »Symbiose«, ein Zauber, der euch mit einem Mitspieler verbindet und es ihm und euch ermöglicht, jeweils eine Fähigkeit aus dem Repertoire des anderen zu verwenden. Wenn ihr eine Verbindung mit einem Magier eingeht, erhält er die Fertigkeit »Heilende Berührung« von euch und ihr könnt dafür von **»Eisblock«** Gebrauch machen und immun gegen Schaden werden. Um alle Verbindungsboni aufzuzählen, reicht der Platz hier leider nicht. So viel sei aber gesagt, »Symbiose« verpasst dem Druiden eine ganz neue und noch nie dagewesene Spielkomponente, um die euch andere Klassen mit Sicherheit beneiden werden. Abgesehen davon bleibt der Wiederherstellung-Druide ein hervorragender Heiler, der dank der neuen Talente und Fähigkeiten locker in jeder heroischen Instanz und in jedem Schlachtzug auf Augenhöhe mit den anderen Heilern eingesetzt werden kann. Im Großen und Ganzen macht das Spielen des Wiederherstellung-Druiden immer noch eine Menge Spaß.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Willenskraft

Ohne Mana keine Heilung. Schmiedet solange alle anderen Attribute in Willenskraft um, bis ihr in den Instanzen nicht mehr ohne Mana dasteht. Sobald ihr euch wohl fühlt, zieht ihr kritischen Trefferwert aber vor.

2 Kritischer Trefferwert

Da auch eure HoTs kritisch treffen können, lohnt es sich, so viel Krit wie möglich anzuhäufen. Schmiedet also so viel Tempo, wie ihr könnt, in Krit um.

3 Meisterschaft

Mit Meisterschaft erhöht ihr jegliche verursachte Heilung. Strebt einen ausgeglichenen Wert zwischen kritischem Trefferwert und Meisterschaft an.

4 Tempo

Ist euer schwächstes Attribut und kann deswegen in kritischer Trefferwert und Meisterschaft umgeschmiedet werden.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES WIEDERHERSTELLUNG-DRUIDEN

Wie für alle zaubernden Klassen ist auch für euch **Intelligenz** das mit großem Abstand wichtigste Attribut. Sammelt nur Ausrüstung, die damit versehen ist. Verwendet außerdem entsprechende Edelsteine und Verzauberungen. Zusätzlich legt ihr sehr großen Wert auf **Willenskraft**, denn so regeneriert ihr auch während des Kampfes große Mengen Mana und steht nicht so schnell ohne da. Sobald ihr euch mit schlachtzugtauglichem Equipment eingedeckt habt, steigert ihr über Umschmieden euren kritischen Trefferwert und eure Meisterschaft. Beide Attribute tragen zu eurem Heilungsausstoß bei und sollten entsprechend behandelt werden. Auf Tempo könnt ihr weitestgehend verzichten. Wenn sich das Attribut hin und wieder auf eurer Ausrüstung befindet, ist das aber auch nicht schlimm.

Das Challenge-Set erinnert uns eher an einen Hexenmeister als an einen Druiden.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Willenskraft
3. Tempo
4. Meisterschaft
5. Kritischer Trefferwert



»Ursols Vortex« hindert Gegner daran, euch zu folgen.

DIE FÄHIGKEITEN DES WIEDERHERSTELLUNG-DRUIDEN

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Malfurions Gabe

Verringert die Abklingzeiten von »Gelassenheit« und »Baumrinde«.

Meisterschaft: Harmonie

Erhöht die Wirksamkeit von direkten Heilzaubern und gewährt euren HoTs ebenfalls einen Heilbonus. Durch das Sammeln von Meisterschaft könnt ihr den Effekt verstärken.

Natürliche Einsicht

Macht das Heilen überhaupt erst möglich. Erhöht euer Mana um ganze 400%.

Omen der Klarsicht

Immer wenn ihr ein Ziel mit »Blühendes Leben« heilt, habt ihr eine Chance, in einen Freizauberzustand zu gelangen, sodass euer nächster direkter Heilzauber kein Mana kostet.

Rasche Verjüngung

Die globale Abklingzeit von »Verjüngung« ist um 50 % verringert.

Samenkorn des Lebens

Eure direkten kritischen Treffer mit Heilzaubern hinterlassen ein Samenkorn des Lebens auf eurem Ziel. Wenn selbiges dann angegriffen wird, erblüht das Samenkorn und heilt euer Ziel um 30 % des ursprünglichen Werts.

NEUE FÄHIGKEITEN

Eisenborke

Sobald »Eisenborke« auf ein Ziel wirkt, erleidet es 20 % weniger Zauber- und Nahkampfschaden.

Ursocs Macht

Kann euch in brenzligen Situationen das Leben retten. Wenn ihr die Fertigkeit aktiviert, geht ihr automatisch in »Bärengestalt« und eure Gesundheit wird um 30 % erhöht. Der Effekt schwindet nach 20 Sek. Geht also sicher, dass ihr bis dahin geheilt wurdet.

Symbiose

Ab Stufe 87 könnt ihr eine symbiotische Verbindung mit einem Mitspieler eingehen und so eine seiner Fähigkeiten benutzen. Der Effekt hält eine Stunde lang an und wird nur unterbrochen, wenn ihr euch zu weit von eurem ausgewählten Mitspieler entfernt.

KERNFÄHIGKEITEN

Verjüngung

Ein wichtiger Heilung-über-Zeit-Effekt, der 10 Sek. lang aktiv ist und immer auf mehreren Zielen aufrecht erhalten wird.

Nachwachsen

Heilt euer Ziel direkt und hinterlässt einen HoT. Sollte aufgrund der hohen Manakosten mit Bedacht verwendet werden.

Pflege

Ist euer Standardheilzauber, der nur sehr wenig Mana verbraucht und über eine moderate Zauberzeit verfügt. Die Heilung wird durch Hots, die auf dem Ziel aktiv sind, erhöht.

Heilende Berührung

EIne sehr starke Heilung, die genauso lange gewirkt wird wie »Pflege«, dafür aber mehr als doppelt so viel Mana kostet und entsprechend auch mehr Heilung verursacht.

Blühendes Leben

Ein sehr starker HoT, der immer nur auf einem Ziel aktiv gehalten werden kann. Wann immer ihr das Ziel mit einem direkten Heilzauber heilt, wird die Dauer von »Blühendes Leben« wieder zurückgesetzt. Wenn der Effekt abläuft, ruft er eine besonders starke Abschlussheilung hervor.

Rasche Heilung

Ein Sofortzauber, der nur verwendet werden kann, wenn »Verjüngung« oder »Nachwachsen« auf dem Ziel aktiv ist. Die Manakosten sind sehr niedrig und Mitspieler in der Nähe eures Ziels werden auch noch geheilt. Verwendet den Zauber also so oft wie möglich.

DIE GLYPHEN DES WIEDERHERSTELLUNG-DRUIDEN



BLÜHENDES LEBEN

- Erhebliche Glyphe
- Wenn ihr mit »Blühendes Leben« von einem Ziel auf ein anderes wechseln müsst, erlaubt es die Glyphe, die bereits gesammelten Stapel direkt auf das zweite Ziel zu übertragen.



VERJÜNGUNG

- Erhebliche Glyphe
- Wenn »Verjüngung« auf drei oder mehr Zielen aktiv ist, wird die Zauberzeit von »Pflege« um 20% verringert. Da das fast immer der Fall ist, lohnt sich die Glyphe in jedem Fall uneingeschränkt.



ANREGEN

- Erhebliche Glyphe
- Falls ihr »Anregen« auf ein anderes Ziel als euch selbst wirkt, erhaltet ihr über die nächsten 10 Sek. trotzdem 10% eures gesamten Manas zurück. So seid ihr etwas flexibler.

Bäumchen wechsel dich: Für den kurzzeitigen Heilungs-Boost wechselt ihr auch in Mists of Pandaria wie gewohnt in die Baumgestalt.

DIE PRIMÄRTALENTE DES WIEDERHERSTELLUNG-DRUIDEN



Level 15 Im ersten Tier sind zwei Talente für euch interessant: **»Schnelligkeit der Wildnis«**, welches euer Bewegungstempo grundsätzlich um 30 Prozent erhöht, was dazu führt, dass ihr schneller Positionen wechseln könnt und euren Gegnern davonlauft, und »Wilde Attacke«, das es euch gestattet, direkt zu einem Mitspieler zu fliegen, der in maximal 25 Metern Entfernung steht. So entkommt ihr Flächenzaubern und anderen gefährlichen Situationen ganz bequem. Wir empfehlen »Schnelligkeit der Wildnis«, denn Flächenzaubern könnt ihr eigentlich auch ohne zusätzliche Fähigkeit ausweichen. Das dritte Talent »Phasenbestie« ist nur im PvP-Spiel nützlich, da es euch direkt in »Katzengestalt« übergehen lässt und euch unsichtbar macht.

Level 30 Alle drei Talente, die ab Stufe 30 zur Auswahl stehen, statten euch mit einer Fähigkeit aus. Wenn ihr des Öfteren selbst angegriffen werdet und direktem Schaden ausgesetzt seid, verwendet ihr »Erneuerung«; so könnt ihr euch jederzeit um 30 Prozent eurer Gesundheit heilen und auch harte Treffer wegstecken. Für normale und heroische Instanzen solltet ihr aber lieber auf **»Cenarischer Zauberschutz«** setzen, denn die Fertigkeit ist ein neuer, sehr starker HoT, der ein Ziel, das Schaden erleidet, für sechs Sekunden alle zwei Sekunden heilt. Da die Abklingzeit nur 30 Sekunden beträgt und die Manakosten gering sind, ergänzt der Zauber euer Repertoire bestens. Das dritte Talent ist ein alter Bekannter eines jeden Druiden: »Schnelligkeit der Natur« ermöglicht euch den Einsatz eines direkten Heil- oder Angriffszaubers als Spontanzauber.

Level 45 Im dritten Talent-Tier findet ihr drei Zauber, die eurem Schutz dienen. Für Wiederherstellung-Druiden, die im PvE unterwegs sind, lohnt sich nur »Massenumschlingung«. Der neue Zauber versieht gleich mehrere Ziele mit »Wucherwurzeln« und kann somit wunderbar als Kontrollzauber in Instanzen eingesetzt werden.

Level 60 Die ab Stufe 60 verfügbaren Fähigkeiten sind für euch sehr wichtig. Wir wählen **»Seele des Waldes«**, denn dieser passive Effekt erhöht das Zaubertempo eines Zaubers um 50 Prozent, sobald ihr »Rasche Heilung« benutzt habt. Da ihr »Rasche Heilung« ständig einsetzt, profitiert ihr auch häufig vom zusätzlichen Tempo und steigert so euren Heilumsatz. Falls euch dieses Talent nicht effektvoll genug ist, könnt ihr ohne Probleme auch »Inkarnation« wählen und erhaltet so die Gelegenheit, euch in den »Baum des Lebens« zu verwandeln. Wenn ihr eure Form wechselt, ist eure Rüstung verbessert und ihr teilt wesentlich mehr Heilung aus als zuvor. Das dritte mögliche Talent (»Naturgewalt«) ist für PvE-Spieler auf keinen Fall zu empfehlen.


Die »Baumgestalt« steht euch nur noch zur Verfügung, wenn ihr euch für das entsprechende Talent entscheidet.

Level 75 Die hier vorhandenen Talente gewähren euch jeweils eine Fähigkeit, die eure Gegner verlangsamt und so verhindert, dass sie euch angreifen. Wie empfehlen »Ursols Vortex«. Der Zauber hat keine Manakosten und kann pro Minute einmal eingesetzt werden; er verlangsamt alle betroffenen Feinde um 50 Prozent und hält sie im Wirbel gefangen, wenn sie fliehen wollen.

Level 90 Ab Stufe 90 könnt ihr wieder ein Talent wählen. Da »Herz der Wildnis« und »Traum des Cenarius« nicht in Frage kommen, da sie von euch verlangen, eure Rolle als Heiler kurzzeitig abzulegen, verwenden wir **»Wache der Natur«**. Sobald die neue Fähigkeit aktiviert ist, erhöht sich jegliche verursachte Heilung um 20 Prozent und alle Einzelzielheilzauber fügen Gegnern in eurem Umfeld 25 Prozent des geheilten Werts als Schaden zu. Wenn ihr Einzelzielschadenszauber einsetzt, heilt ihr gleichzeitig eure Verbündeten um 25 Prozent des verursachten Schadens. Das solltet ihr im Normalfall aber unterlassen. Wenn ihr aber nie dazu kommt, »Wache der Natur« zu aktivieren, ist es trotz allem besser, »Herz der Wildnis« zu wählen.

DIE SPIELWEISE DES WIEDERHERSTELLUNG-DRUIDEN



Die Spielweise des Wiederherstellung-Druiden ändert sich auch auf dem neuen Kontinent nicht groß. Ihr haltet »Verjüngung« auf so vielen Zielen wie möglich aktiv. Zusätzlich schützt ihr euren Tank mit »Blühendes Leben« und verlängert die Laufzeit des Zaubers mit »Heilende Berührung«, »Pflege« oder »Nachwachsen«. Je nachdem wie viel Schaden eure Mitspieler gerade kassieren, entscheidet ihr euch für einen Zauber und heilt so entweder sehr schnell viel Schaden (»Nachwachsens«) und verliert dabei viel Mana oder ihr sorgt für einen kontinuierlichen Heilfluss, der etwas weniger Mana verschlingt.

Da die meisten Fünf-Spieler-Instanzen nicht darauf ausgelegt sind, dass nur euer Tank Schaden kassiert, müsst ihr auch auf eure Gruppenheilfähigkeiten zurückgreifen. Besonders hervorzuheben ist hier »Wildwuchs«, denn der Zauber verfügt über keine Zauberzeit und heilt gleich eure gesamte Gruppe. Zusätzlich versorgt ihr jedes angeschlagene Ziel mit »Verjüngung« und gegebenenfalls mit einem direkten Heilzauber wie **»Rasche Heilung«**. Achtet dabei aber immer auf euren Tank und lasst eher einen der Schadensverursacher sterben, bevor ihr euren Tank vernachlässigt. Zu euren Standardfähigkeiten gesellen sich dann noch eure neuen Talente. »Cenarischer Zauberschutz« kann eingesetzt werden, um euren Tank auch gegen den stärksten Schaden am Leben zu halten oder einem anderen Spieler, der versehentlich die Aufmerksamkeit eines Gegners auf sich gezogen hat, das Leben zu retten. Wenn es hart auf hart kommt, hilft euch auch **»Wache der Natur«**. Sobald ihr das Stufe-90-Talent aktiviert, erhöht sich eure Heilung und es fällt euch wesentlich leichter, die ganze Gruppe oder nur den Tank mit Heilung einzudecken. Das wichtigste beim Spielen eines Heilers ist also die Wahl des richtigen Zaubers in der richtigen Situation. Verschwendet euer Mana nicht für starke Gruppenheilungen, wenn nur euer Tank Schaden kassiert. Genauso wenig lohnt es sich, »Heilende Berührung« zu wirken, wenn euer Tank über 95 Prozent Gesundheit verfügt, denn so verliert ihr Mana und verursacht lediglich Überheilung, die weder euch noch eurer Gruppe zu Gute kommt. Als Druide verfügt ihr auch noch über einige Fähigkeiten, die eurer Gruppe den Alltag erleichtern. Mit »Wirbelsturm« könnt ihr einen Feind aus dem Kampf nehmen und so für ein wenig Entspannung sorgen. Selbiges gilt für »Massenumschlingung« und »Ursols Vortex«. Setzt die Fähigkeiten lieber einmal zu oft ein und riskiert nicht, einen Mitspieler durch euer Zögern zu verlieren. Wenn ihr gerade nichts zu tun habt, könnt ihr auch Schaden austeilen.



Durch »Cenarischer Zauberschutz« schützt ihr euch vor feindlichen Angriffen.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES WIEDERHERSTELLUNG-DRUIDEN

Standardheilung

Verjüngung	Blühendes Leben	Blühendes Leben	Blühendes Leben
Pflege	Pflege	Verjüngung	Rasche Heilung

Euer Tank wird per »Blühendes Leben« mit Heilung eingedeckt. »Verjüngung« wird ebenfalls immer aktiv gehalten und auf weitere Ziele verteilt.

Kampfverlauf

Heilende Berührung	Verjüngung	Procc: Omen der Klarsicht	Nachwachsen
Pflege	Pflege	Cenarischer Zauberschutz	

Sobald »Omen der Klarsicht« ausgelöst wird, verwendet ihr »Nachwachsen« oder »Heilende Berührung«.

Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Wildwuchs	Verjüngung	Verjüngung	Verjüngung
Verjüngung	Gelassenheit		

Verteilt »Verjüngung« auf alle Ziele, die es nötig haben. Wenn es wirklich nötig ist, könnt ihr auch noch »Gelassenheit« aktivieren.

Kampfverlauf (Max Heilung)

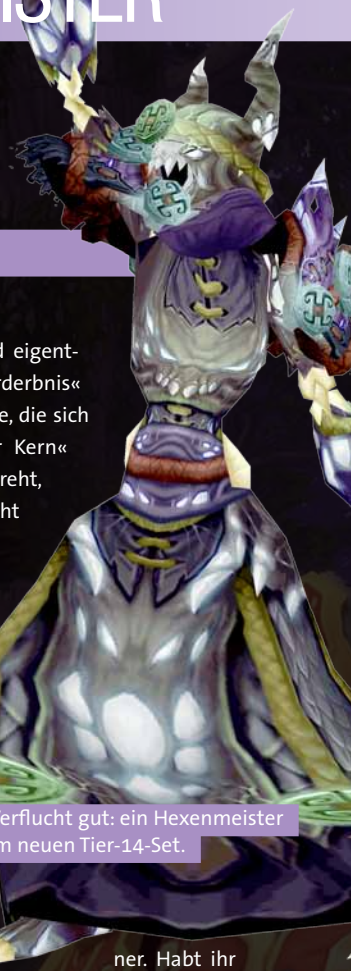
Wache der Natur	Cenarischer Zauberschutz	Wildwuchs	Gelassenheit
Blühendes Leben	Blühendes Leben	Blühendes Leben	Heilende Berührung
Rasche Heilung			

Mit »Wache der Natur« teilt ihr besonders viel Heilung aus. Wenn ihr dann noch »Wildwuchs« und »Gelassenheit« einsetzt, überlebt garantiert jeder Spieler unter eurer Obhut.

DER DÄMONOLOGIE-HEXENMEISTER

Die Dämonologie-Spezialisierung wurde wie alle Hexenmeister grundlegend überarbeitet. Besonders die Mechanik rund um **»Metamorphose«** ist komplett erneuert und sogar Tank-Fähigkeiten sind nun möglich.

Von David Englmeier



Verflucht gut: ein Hexenmeister im neuen Tier-14-Set.

Was geneigten Dämonologen sofort im neuen Addon auffällt, ist die Ressource »Dämonischer Furor«. Diese Leiste lässt sich durch das Wirken diverser Zauber aufladen und wird nach der Verwandlung in die Dämonenform dazu genutzt, die »Metamorphose«-Zauber zu bezahlen. Insgesamt lassen sich 1.000 Punkte des Furors aufbauen, ab 500 suggerieren kleine Dämonenhörner am Kopf eures Charakters, dass eine Verwandlung Sinn machen würde, ab 1.000 Punkten werdet ihr von selbst zum Dämon. Der Wechsel in die nach wie vor schadenssteigernde Form ist neuerdings ohne Abklingzeit und zeitliche Begrenzung dauerhaft möglich. Doch erklärt es sich fast von selbst, dass es wenig Sinn macht, sich ohne gut gefüllten Furor-Balken in diese Form zu begeben. Weiterhin wird durch eure Kampfrotation sowie eure DoTs und den Verbrauch des **»Dämonischen Furors«** einigermaßen vorgegeben, wann ihr die Gestalt ändert. Neben der Tatsache, dass der Dämonologie-Hexer nun der einzige ist, der noch den guten alten »Schattenblitz« einsetzen darf, ist auffällig, dass ihr nun über Glyphen ganze Zusatzfähigkeiten lernen könnt, doch dazu später mehr. Neben den vielen Neuerungen sind eigentlich nur der DoT »Verderbnis« und die Procc-Abfolge, die sich um »Geschmolzener Kern« und »Seelenfeuer« dreht, gleich geblieben. Nicht so beim DoT »Verdammnis«, der nun ausschließlich in der Dämonenform einsetzbar ist.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (15%)

Zwar nimmt der Anteil der in Trefferwert umzuschmiedenden Attribute mit steigender Ausrüstung ab, doch muss unter allen Umständen immer das Hit-Cap erreicht werden.

2 Meisterschaft

Meisterschaft stellt die größte Schadenssteigerung bereit. Deshalb werden Krit und Tempo ohne Rücksicht auf Verluste umgeschmiedet.

3 Kritischer Trefferwert

Nur wenn Meisterschaft nicht möglich ist, schmiedet ihr auf kritischen Trefferwert um.

4 Tempo

Da euch die Verkürzung des Global Cooldowns sowie schnellere Cast-Zeiten keinen großen Schadensbuff gewähren, wird Tempo ausschließlich im Notfall umgeschmiedet.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES DÄMONOLOGIE-HEXENMEISTERS

Während bei mancher Klasse die Attributgewichtung in der Beta stark schwankte, ist sie beim Dämonologie-Hexer (bis jetzt) erfreulich eindeutig. Da ihr wegen der Schadenssteigerung darauf abzielt, möglichst lange Zeit in »Metamorphose« zu verbringen, und natürlich dauerhaft Dämonendiener beschäftigt, lohnt sich Meisterschaft deswegen, da sie den Schaden in **»Metamorphose«** erhöht, sowie ebenso euren grundsätzlichen Zauberschaden und den eurer Diener. Habt ihr also diese drei Fliegen mit einer Wertung geschlagen, könnt ihr euch auf den kritischen Trefferwert stürzen, wobei über allem – wie bei fast allen Castern – die Intelligenz steht, die eure Zaubermacht und die kritische Trefferchance bufft. Zwar habt ihr relativ lange Cast-Zeiten, doch macht es derzeit keinen Sinn, diese über Tempo zu verkürzen, da sich hieraus bei weitem kein so großer Damage-Boost wie aus einer Steigerung der Meisterschaft ergibt.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Meisterschaft
4. Kritischer Trefferwert
5. Tempo



Der Zornwächter ist ab jetzt der beste Freund des Dämonologie-Hexers.

DIE FÄHIGKEITEN DES DÄMONOLOGIE-HEXENMEISTERS

KERNFÄHIGKEITEN

Metamorphose

Kann nun immer und ohne zeitliche Begrenzung eingesetzt werden, jedoch werden pro Sek. 6 Punkte »Dämonischer Furor« abgebaut.

Dämonischer Furor

Eure neue Zauber-Ressource , die euch das Wirken von Casts in der Dämonengestalt erlaubt.

Hand von Gul'dan

Ist nun ein Sofortzauber, der zwei Aufladungen hat und alle getroffenen Ziele mit dem DoT-Effekt »Schattenflamme« belegt.
Baut pro Sek. 2 »Dämonischer Furor« auf.

Teufelswache beschwören

Als Dämonologie-Hexer gibt es auch mit Mists of Pandaria hier keine Alternative: Die »Teufelswache« bleibt euer stärkster Dämon.

Geschmolzener Kern

Procc, der die Zauberzeit und die Manakosten von »Seelenfeuer« verringert. Hier sind ebenfalls bis zu 2 Aufladungen möglich.

Wildwichtel

Starke passive Fähigkeit, die eurem »Schattenblitz« die Chance ermöglicht, einen »Wildwichtel« zu beschwören. Die Wichtel wiederum erzeugen mit ihren Angriffen »Furor«.

Verderbnis

Hier hat sich nichts geändert. »Verderbnis« ist immer noch ein primärer DoT, der mittels »Teufelsflamme« verlängert werden kann.

Schattenblitz

Ist immer noch der wichtigste Füllzauber.
Baut pro Treffer 25 »Dämonischer Furor« auf.

Seelenfeuer

Euer wichtigster Damage-Procc wird noch immer dann genutzt, wenn Aufladungen von »Geschmolzener Kern» verfügbar sind.
Baut 30 »Dämonischer Furor« auf.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Dezimierung

Dieses passive Talent gewährt euch einen garantierten Procc von »Geschmolzener Kern«, sobald »Seelenfeuer« ein Ziel trifft, dessen Lebenspunkte unter der 25%-Grenze liegen.

Metamorphose: Chaoswelle

Ersetzt »Hand von Gul'dan« in der Dämonenform. Verursacht mehr Schaden, kostet aber ganze 120 Einheiten »Dämonischer Furor«.

Metamorphose: Verfluchte Auren

Euer »Fluch der Elemente« heißt nun »Aura der Elemente« und steigert den erlittenen Magieschaden aller Feinde um 5%.

Metamorphose: Dämonischer Hieb

Ersetzt »Schattenblitz« durch diesen Sofortzauber, der nun die Füllerrolle einnimmt.

Metamorphose: Verdammnis

Zusatz-Dot in Dämonenform, der bei kritischem Treffer einen Wildwichtel beschwört. Tickt, zurück in Normalgestalt, noch 1 Min.

Meisterschaft: Meister der Dämonologie

Kurz gesagt: Meisterschaft ist für Dämonologie-Hexenmeister sehr wichtig, da sie den Schaden auf drei verschiedene Arten erhöht.

NEUE FÄHIGKEITEN

Aasschwarm

Auf Stufe 86 gibt's diesen Knockback für die Dämonenform, der auch Schattenschaden an allen umstehenden Gegnern verursacht.

Dämonisches Portal

Netter Gruppenmobilitätszauber: Ab Stufe 88 könnt ihr und eure Gruppe ein »Dämonisches Portal« betreten, das euch an den Ort bringt, an dem ihr ein erstes Portal gezaubert habt.

Finstere Seele: Wissen

Auch euer 2-Minuten-Buff erhöht nicht ohne Grund die Meisterschaft um 6.250 Punkte. Dieses Attribut ist für den Dämonologie-Hexenmeister von sehr großer Bedeutung.

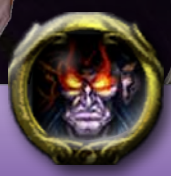
Illidan lässt grüßen: Das Challenge-Set des Hexenmeisters erinnert an den Oberschurken aus »Burning Crusade«.

DIE GLYPHEN DES DÄMONOLOGIE-HEXENMEISTERS



WICHTEL-SCHWARM

- Erhebliche Glyphe
- Lehrt euch einen 1-Minuten-Cooldown, der euch 5 Wichtel beschwören lässt. Ein starker Damage-Buff, der euch in der Dämonenform 150 Punkte des »Dämonischen Furors« kostet.



DÄMONEN-JAGD

- Erhebliche Glyphe
- Lehrt euch die Tank-Form »Dunkle Apotheose«, die den erlittenen Schaden um ca. 20% reduziert und eure Bedrohung um 500% steigert. Als Rettungs- und Aggrofähigkeit sehr nützlich.



ADERLASS

- Erhebliche Glyphe
- Euer Regenerationszauber »Aderlass« verbraucht durch diese Glyphe keine Gesundheit mehr. Dafür stackt ein Debuff, der eure Heilung entsprechend auszehrt, dieser wird aber nach 30 Sek. gelöscht.

DIE PRIMÄRTALENTE DES DÄMONOLOGIE-HEXENMEISTERS



Level 15 Im Gegensatz zu den anderen beiden Hexenmeistern entscheiden wir uns im ersten Tier nicht für das starke AoE-Talent »Leben ernten«, da dieses in der Dämonenform derzeit unseren »Dämonischen Furor« viel zu stark aufzehrt und in der Normalform keinen »Furor« gewährt. Da unser Pet, der Zornwächter, stets in den Feindeshorden unterwegs sein wird, entscheiden wir uns für **»Seele entziehen«**, ein passives Talent, das unseren Dämon bei einem Treffer unserer Hauptschadenszauber um jeweils zehn Prozent heilt. Mit »Finstere Regeneration« würdet ihr einen ähnlichen Effekt erzielen, doch muss dieses Talent aktiv gezündet werden, damit es euch und euren Dämon im Zeitraum von zwölf Sekunden für 30 beziehungsweise 25 Prozent der Lebenspunkte heilt.

Level 30 Für PvE-Spieler, die es öfter einmal mit großen Monstermengen zu tun bekommen, empfehlen wir auf Stufe 30 den »Schattenfuror«. Dieses Talent betäubt alle Feinde im Umkreis von acht Metern für immerhin drei Sekunden. »Weltliche Ängste« ist ein starker Fear, der euer Ziel für 15 Sekunden fliehen lässt und euch gleichzeitig 15 Prozent der Gesamtgesundheit wiederherstellt. Genau wie »Schreckensgeheul«, einen starken Massenfear, würden wir diesen Zauber in der PvP-Ecke sehen, da wild umherlaufende Monster eher selten in Dungeons oder Schlachtzügen gefragt sind. Jedoch bleibt euch hier natürlich wie immer die Entscheidung selbst überlassen, ob ihr beispielsweise doch »Weltliche Ängste« wegen der Gesundheitsregeneration in euer Talent-Repertoire aufnehmt.

Level 45 Jetzt heißt es, ein Schutz-Talent zu lernen. Aber welches? Entweder den starken Schild von »Opferpakt«, der euren Dämonen die Hälfte seines Lebens kostet, oder doch mit »Finsterer Handel« für zehn Sekunden ganz schadensimmun werden? Allerdings müssen hier 50 Prozent des erlittenen Schadens nachgebüßt werden. Unsere Entscheidung fällt auf **»Seelenverbindung«,** da das Talent sehr gut mit »Seele entziehen« zusammenarbeitet. Aktiviert ihr den Zauber, teilt ihr allen Schaden und jede Heilung mit eurem Dämonen. Da ihr diesen durch »Seele entziehen« permanent ein wenig heilt, könnt ihr euch mit dieser Talentkombination im Endeffekt pro Treffer von »Schattenblitz«, »Seelenfeuer« oder »Dämonischer Hieb« selbst nebenbei jeweils um fünf Prozent des Lebens des Dämons heilen.



»Feuerbrandaura« sorgt für den nötigen AoE-Schaden, allerdings nur in Dämonenform.

Level 60 **»Blutfurcht«** hat im Gegensatz zu »Weltliche Ängste« eine wesentlich größere Wirkungsdauer (20 Sekunden), die im PvE durchaus Sinn machen kann, wenn ihr einen Gegner aus dem Kampf nehmen wollt. »Brennender Ansturm« steigert euer Bewegungstempo um 50%, kostet aber dauerhaft Gesundheit. »Entfesselter Wille« hat denselben Effekt wie die PvP-Insignie.

Level 75 Jetzt wird endlich der Schaden gebufft! Mit »**Grimoire der Überlegenheit«** erhalten wir als Dämonologe den sehr starken Zornwächter, der unsere Teufelswache ersetzt. Damit sind die anderen Talente, die uns entweder für 30 Sekunden einen weiteren Dämon gestatten würden (»Grimoire der Dienstbarkeit«) sowie ganz besonders die Opferung des Dämons für mehr Schaden (»Grimoire der Opferung«) hinfällig.

Level 90 Hier wählen wir wieder wegen »Seelenverbindung« und »Seele entziehen« das Talent **»Archimondes Rache«**, das uns Damage auf Basis unseres erlittenen Schadens austeilen lässt. Da wir im PvE davon nicht allzu viel einstecken müssen, lohnt sich dies jedoch deswegen, da wir den erlittenen Schaden des Dämons teilen können. »Mannoroths Furor« steigert den Radius der Flächeneffekte um 200 Prozent, während uns zusätzliche Mobilität durch die Möglichkeit, sich während des Kanalisierens bewegen zu können, durch das mittlere Talent gewährt wird.

DIE SPIELWEISE DES DÄMONOLOGIE-HEXENMEISTERS



Habt ihr euren Zornwächter beschworen und »Finstere Absichten« gebufft, kann es auch schon losgehen. Zuerst belegt ihr den Feind mit »Fluch der Elemente«, dann kommt noch euer DoT »Verderbnis« dazu. Jetzt muss möglichst viel »Dämonischer Furor« aufgebaut werden. Dazu startet ihr zumindest den Cooldown **»Wichtelschwarm«**, da dieser die niedrigste Abklingzeit hat. Wollt ihr gleich mit 1.000 Punkten »Dämonischer Furor« beginnen, empfehlen sich hier noch andere Cooldowns wie »Zornsturm« oder »Finstere Seele: Wissen«. Danach nutzt ihr zweimal »Hand von Gul'dan« und fangt nun an, ununterbrochen »Schattenblitze« zu zaubern. »Teufelsflamme« verlängert jetzt »Verdammnis« um jeweils sechs Sekunden. Sobald euer wichtigster und auch einziger Procc, »Seelenfeuer«, auftaucht, wird dieser natürlich sofort gezaubert.

Das Aufrechterhalten von »Verderbnis« steht auch in der »Metamorphose«-Phase im Vordergrund und wird nun über den Zauber »Leerenstrahl« erreicht. Habt ihr euch in den Dämon verwandelt, belegt ihr das Ziel mit **»Verdammnis«** und versucht nun, auch diesen DoT möglichst permanent auf dem Ziel zu halten, was jedoch bedeutet, dass ihr minütlich in die Dämonenphase wechseln müsst, da »Verdammnis« nach dem Verlassen der Phase nur noch eine Minute läuft. Abgesehen davon bleibt eure Rotation dieselbe. Je nachdem, ob ihr mit viel Furor oder eher weniger in die Verwandlung gegangen seid, zündet ihr »Aura der Elemente« gleich am Anfang oder, um die Form zu tauschen. Jetzt beginnt das gleiche Spiel von vorne: Ihr baut wieder »Dämonischen Furor« auf und geht dann im Optimalfall noch unter einer Minute wieder in die Dämonenform über.

Wenn Flächenschaden nötig ist, könnt ihr »Chaoswelle« sowie den mächtigen »Zornsturm« eures Zornwächters benutzen. Besonders viel Schaden verursacht hier auch die **»Feuerbrandaura«**. Während dieser könnt ihr zwar zaubern, aber außer »Chaoswelle« habt ihr keinen weiteren AoE-Zauber. Zwar hätten wir gerne das Talent »Leben ernten« eingesetzt, doch verbrauchte dies in der Beta noch viel zu viel »Dämonischer Furor«.

Die Rechnung ist simpel: Wer möglichst lange in der Dämonenform bleibt, macht am meisten Schaden. Jedoch muss zuvor jede Menge »Dämonischer Furor« vorhanden sein.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES DÄMONOLOGIE-HEXENMEISTERS

Kampfbeginn

Fluch der Elemente → Verderbnis → Zornsturm → Finstere Seele: Wissen →
Wichtelschwarm → Hand von Gul'dan (2x) → Schattenblitz → Teufelsflamme

Am Anfang helfen euch eure Schadens-Cooldowns sehr dabei, möglichst schnell eine große Menge des »Dämonischen Furors« zu erzeugen.

Kampfverlauf (Normalform)

Schattenblitz → Schattenblitz → Procc: Geschmolzener Kern → Seelenfeuer →
Teufelsflamme → Hand von Gul'dan → Schattenblitz

Jetzt reagiert ihr auf die Proccs von »Geschmolzener Kern« und haltet euren wichtigen DoT »Verdammnis« mit »Teufelsflamme« aufrecht.

Kampfverlauf (Dämonenform)

Verdammnis → Chaoswelle → Dämonischer Hieb → Dämonischer Hieb →
Procc: Geschmolzener Kern → Seelenfeuer → Leerenstrahl → Aura der Elemente

Hier ändert sich bis auf die Zaubernamen nicht viel: »Dämonischer Hieb«ist euer Füller, alle möglichen Cooldowns werden jetzt aktiviert. Mit »Leerenstrahl« erneuert ihr »Verdammnis«.

Kampfverlauf (mehrere Ziele, Dämonenform)

Chaoswelle → Chaoswelle → Zornsturm → Schattenfuror →
Feuerbrandaura → Dämonischer Hieb → Chaoswelle → Feuerbrandaura

Für AoE-Schaden sorgt hauptsächlich die »Feuerbrandaura«, die in Dämonenform »Feuerregen« ersetzt.

DER ZERSTÖRUNG-HEXENMEISTER

Wer krachenden **Burst-Schaden** und die ganz großen gelben Krit-Zahlen sucht, ist in Mists of Pandaria beim Zerstörung-Hexenmeister genau richtig. Aber wie kitzelt man die Damage-Spitzen aus dem Zerstörer heraus?

Von David Englmeier

Im neuen Addon zählt der Zerstörung-Hexenmeister sicherlich zu den Klassen, welche die größten Veränderungen erfahren haben. Im Vergleich zu früheren Tagen sind diese aber druchweg positiv zu sehen. Eine konstante Rotation, riesiger Schadensausstoß und jede Menge Variationsmöglichkeiten warten auf den geneigten Hexer oder auf diejenigen, die noch einer werden wollen. Besonders Freunde der ganz großen Krits werden sich in Zukunft mit dieser Klasse wohlfühlen, denn kaum eine andere Spezialisierung verursachte in der Beta solch monströse kritische Treffer wie der Zerstörung-Hexenmeister. Zwar wurden kritische Treffer jenseits der 200.000er-Grenze schnell wieder generft, doch sind immer noch ordentliche **»Monster-Krits«** möglich, die das Herz eines jeden Schadensverursachers höher schlagen lassen. Hauptsächlich dafür verantwortlich ist die neue Ressource, auf die ihr nun zurückgreifen dürft, die »Instabilen Funken«. Mit der entsprechenden Glyphe ist es möglich, davon bis zu vier während des Kampfes aufzubauen, die ihr dann gegen starke Fähigkeiten tauschen könnt. Im Zentrum dieser Logik steht der »Chaosblitz«, der alleine für die erwähnten Damage-Spitzen zuständig ist. Weiterhin hat sich das Mana-Management stark geändert, denn durch die passive Fähigkeit »Chaotische Energie« hängt eure Manaregeneration nun vom Tempo ab. Wie das die Gewichtung der Attribute beeinflussen könnte, besprechen wir jetzt.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1. **Trefferwert (15%)**

Wie bei allen Klassen gilt: Zuerst wird das Treffer-Cap durch Umschmieden der am wenigsten wichtigen Attribute erreicht.

2. **Kritischer Trefferwert**

Durch das starke Profitieren von kritischen Treffern steigert ihr diesen Wert mit dem Umschmieden von Meisterschaft und Tempo.

3. **Meisterschaft**

Da Meisterschaft den Schaden eurer wichtigsten Damage-Fähigkeiten erhöht, wird überschüssiges Tempo in diese verwandelt.

4. **Tempo**

Durch die ohnehin starke Manaregenerationserhöhung von »Chaotische Energie« wird jegliche zusätzliche Tempowertung fast überflüssig und nur im Ausnahmefall gesteigert.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES ZERSTÖRUNG-HEXENMEISTERS

Im Unterschied zum Arkan-Magier, den seine Manaregeneration in der Damage-Phase stark verstärkt, hatte für den Zerstörung-Hexenmeister die Steigerung des Tempos bei weitem keine so gravierenden Konsequenzen. Zwar wird die Manaregeneration auch durch Tempo verbessert, doch erhöht schon der Basiswert eures Tempos die Regeneration durch **»Chaotische Energie«** um circa 600 Prozent. Der kurzzeitige Einsatz von billigen Fähigkeiten regeneriert euer Mana also in wenigen Sekunden. Da viele Fähigkeiten stark von kritischen Treffern profitieren, ist dieser Wert mit relativ großer Sicherheit der wichtigste, sobald ihr genug Trefferwert gesammelt habt. Danach scheint – zumindest bis jetzt – die Meisterschaft dem Tempo immer noch überlegen zu sein, also wird dieser Wert erst dann gebufft, wenn es wirklich nicht anders geht.

Dass sich Hexer einfach auf »Zerstörung« spezialisieren können, glaubt man bei diesem Challenge-Set sofort.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Kritischer Trefferwert
4. Meisterschaft
5. Tempo



Gleich zwei »Chaosblitze«? Kein Problem für einen Zerstörung-Hexenmeister.

DIE FÄHIGKEITEN DES ZERSTÖRUNG-HEXENMEISTERS

KERNFÄHIGKEITEN

Feuerbrand

Euer wichtigster Feuer-DoT, der durch kritische Treffer »Instabile Funken« erzeugen kann.

Feuersbrunst

Löst »Pyrolyse» aus und beschleunigt so die nächsten drei »Verbrennen«-Zauber.

Verbrennen

Füllfähigkeit, die eure »Instabilen Funken« auflädt. Kritische Treffer bewirken eine stärkere Aufladung als eure normalen Treffer.

Chaosblitz

Dieser spektakuläre Zauber trifft immer kritisch und sorgt so für monströse Damage-Spitzen. Benötigt einen »Instabilen Funken«.

Chaotische Energie

Erhöht eure Manaregeneration stark und steigert dies zusätzlich durch euer Tempo.

Instabile Funken

Die neue Schadens-Ressource. Wird durch »Verbrennen« und »Feuerbrand« aufgeladen.

Schattenbrand

Euer Finisher. Wird ab 20% Lebensenergie eingesetzt. Benötigt einen »Instabilen Funken«.

NEUE FÄHIGKEITEN

Pyroklasmus

Ab Stufe 86 verringert diese passive Fähigkeit die Zauberzeit von »Chaosblitz« durch »Pyrolyse«, jedoch werden 3 Aufladungen verbraucht.

Dämonisches Portal

Netter Gruppenmobilitätszauber: Ab Stufe 88 könnt ihr und eure Gruppe ein »Dämonisches Portal« betreten, das euch an den Ort bringt, an dem ihr ein erstes Portal gezaubert habt.

Zwielichtzauberschutz

Ein Schild, der ausschließlich Heilig- und Schattenschaden absorbiert. Ist bei entsprechenden Feinden durchaus sehr hilfreich.

Finstere Seele: Instabilität

2 Min. Cooldown, der die kritische Trefferwertung für 20 Sek. um satte 30% erhöht.

Funkenwandlung

Heilt euch auf Kosten eines »Instabilen Funken« sofort um circa 20% eurer Gesundheit.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Heimzahlen

Procc, der euch mit einer Chance von 25% einen Sofortzauber von »Verbrennen« gewährt, wenn ihr körperlichen Schaden erleidet.

Nachwirkung

Super für den AoE-Schaden. »Feuerregen« muss nicht mehr kanalisiert werden, ihr könnt also währenddessen einfach weiterzaubern.

Teufelsrüstung

Euer einstiger Buff ist nun passiv und erhöht die Rüstung, Ausdauer und HP-Regeneration.

Pyrolyse

»Feuersbrunst« gewährt euch 3 Aufladungen von »Pyrolyse«. Dieser Effekt beschleunigt das Wirken von »Verbrennen«.

Meisterschaft: Glutsturm

Erhöht den Schaden eurer wichtigsten Damage-Zauber mit steigender Meisterschaft. Außerdem wird der Schaden aller Fähigkeiten, die »instabile Funken« brauchen, stark erhöht.

DIE GLYPHEN DES ZERSTÖRUNG-HEXENMEISTERS

INSTABILE FUNKEN

- Erhebliche Glyphe
- Auch wenn die Wahl der Glyphen nun nicht mehr essentiell sein soll, so gibt es für Zerstörung-Hexenmeister hier keine Alternative. Ein vierter »instabiler Funke« erhöht euren Schaden stark.

FEUERSBRUNST

- Erhebliche Glyphe
- Eine weitere Aufladung von »Feuersbrunst« gewährt euch sofort 6 Aufladungen von »Pyrolyse«. Dass der Verlangsamungseffekt von »Feuersbrunst« reduziert wird, stört im PvE nicht weiter.

DÄMONISCHES TRAINING

- Erhebliche Glyphe
- Auch wenn die Wahl eurer Dämonen nun nicht mehr so strikt vorgegeben ist, steigern wir mit dieser Glyphe den Schaden des Wichtels durch die Zauberzeitverringerung von »Feuerblitz«.

Freundlich, nicht wahr? Das Tier-14-Set des Hexenmeisters.

DIE PRIMÄRTALENTE DES ZERSTÖRUNG-HEXENMEISTERS



Level 15 Obwohl es im ersten Tier der Talentreihenfolge hauptsächlich um die Wiedergewinnung von Gesundheit geht, tun wir hier auch etwas für unseren AoE-Schaden. »Finstere Regeneration« ist ein starkes, aktives Talent, das euch um 30 und euren Dämonen um 25 Prozent heilt. »Seele entziehen« heilt euch und euren Dämonen um zehn Prozent des Schadens, den ihr mit »Chaosblitz« und »Verbrennen« anrichtet, ist also eine konstante Heilung, die mehr im PvP-Bereich Sinn macht. Wir haben uns für **»Leben entziehen«** entschieden, einen mächtigen AoE-Zauber, der nicht nur Gesundheit wiederherstellt, sondern auch ein fester Bestandteil unserer AoE-Angriffs-Rotation werden wird, besonders da ihr als Zerstörungs-Hexer »Feuerregen« nicht mehr kanalisieren müsst.

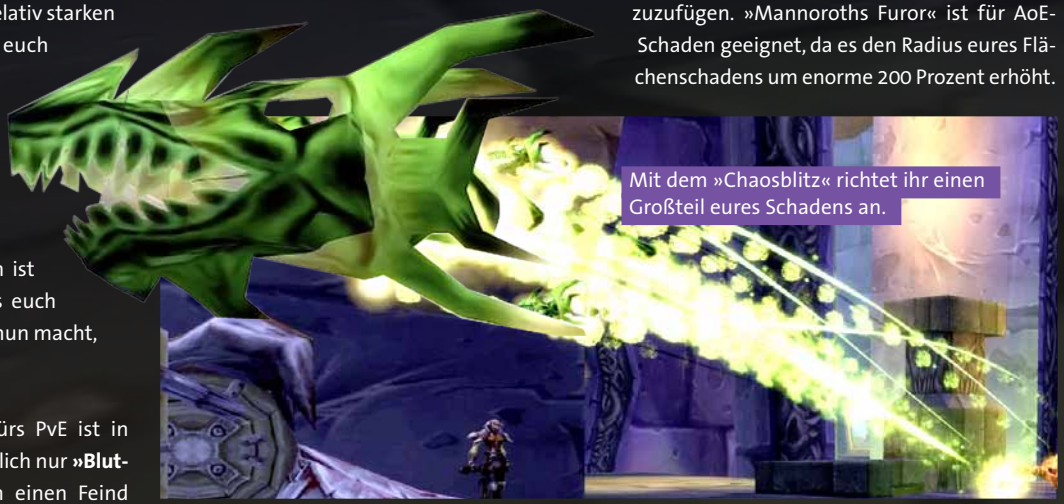
Level 30 Für das PvE-Spiel habt ihr ab Stufe 30 nun die Wahl zwischen dem Massen-Fear »Schreckensgeheul« und dem Flächen-Stunn **»Schattenfuror«**. Wir entscheiden uns für das letztere Talent, da wir es vorziehen, alle Gegner zu betäuben anstatt sie zu fearen – so schließen wir die Gefahr eines versehentlichen Pulls in Instanzen aus. »Weltliche Ängste« in der Mitte versetzt nur ein Ziel in den Furchtzustand und das auch nur für drei Sekunden. Da es aber beachtliche 15 Prozent Leben regeneriert, ordnen wir dieses Talent in Richtung PvP ein.

Level 45 Auf Stufe 45 ist nun eure persönliche Vorliebe gefragt, da es um unterschiedliche Schutz-Fähigkeiten geht. »Opferpakt« in der Mitte erlaubt es eurem Dämon, euch mit einem relativ starken Schild zu schützen, während euch **»Seelenverbindung«** gestattet, für unbegrenzte Zeit euren Schaden und die Heilung mit eurem Dämon zu teilen. Für den moderaten Schaden, der im PvE zu erwarten ist, ein sinnvolles Talent. Für Notsituationen ist »Finsterer Handel« gedacht, das euch für zehn Sekunden schadensimmun macht, jedoch nach Ablauf HP kostet.

Level 60 Richtig sinnvoll fürs PvE ist in diesem Tier eigentlich nur **»Blutfurcht«**, das euch einen Feind für 20 Sekunden fearen lässt. »Brennender Ansturm« erhöht euer Bewegungstempo um 50 Prozent, kostet aber pro Sekunde vier Prozent Leben. »Entfesselter Wille« hingegen ist eindeutig für den PvP-Kampf, da es euch wie die »Insignie« von allen fesselnden Effekten befreit.

Level 75 Ab jetzt wird per Buch der Schaden gebufft. »Grimoire der Überlegenheit« gewährt euch eine Auswahl an neuen Dämonen mit höherem Schaden, **»Grimoire der Dienstbarkeit«**, gestattet für 30 Sekunden einen zweiten Dämon, während das »Grimoire der Opferung« euch einen relativ langen Schadensbuff (15 Minuten) verschafft, wenn ihr euren Dämonen opfert. Alle Zauber erhöhen den Schaden erheblich, wenn auch auf unterschiedliche Weise. Für den Zerstörung-Hexenmeister spricht uns der gebuffte »Teufelswichtel« an, den wir über das »Grimoire der Dienstbarkeit« erhalten. Solltet ihr euch für die Opferung des Dämonen entscheiden, müsst ihr euer gesamtes Spiel etwas auf das lange Fehlen eines Dämons abstimmen (siehe Gebrechen).

Level 90 Auf Stufe 90 wählen wir »Kil'jaedens Verschlagenheit«, was es uns erlaubt, während des Kanalisierens oder Wirkens von Zaubern in Bewegung zu bleiben. Zwar mag dies auf den ersten Blick als PvP-Talent erscheinen, doch hilft zusätzliche Mobilität im Kampf sehr. »Archimonds Rache« basiert auf dem erlittenen Schaden, ist also eher was fürs PvP. Hätten wir »Finsterer Handel« gewählt, würde »Archimonds Rache« besser funktionieren, da wir so die Möglichkeit hätten, uns selbst Schaden zuzufügen. »Mannoroths Furor« ist für AoE-Schaden geeignet, da es den Radius eures Flächenschadens um enorme 200 Prozent erhöht.


Mit dem »Chaosblitz« richtet ihr einen Großteil eures Schadens an.

DIE SPIELWEISE DES ZERSTÖRUNG-HEXENMEISTERS

Es dreht sich nun alles um den Auf- und Abbau von »Instabilen Funken«, also müsst ihr diese logischerweise schnell und effizient gewinnen. Da kritische Treffer von **»Feuerbrand«** dies begünstigen, muss der DoT immer auf möglichst vielen Feinden ticken. Auf eurem Hauptziel erneuert ihr den DoT mit »Teufelsflamme« zu Beginn maximal zweimal. Dieser Zauber kostet euch deswegen viel Mana, weil er keine Zauberzeit hat. Danach zündet ihr zweimal »Feuersbrunst«, das macht Sinn, da nun die nächsten sechs »Verbrennen«-Zauber beschleunigt sind. Jetzt verlängert ihr »Verbrennen« mit »Teufelsflamme« und nutzt »Feuersbrunst«, sobald dieses bereit ist. Solltet ihr anschließend einen Procc von »Heimzahlen« bekommen, setzt ihr dementsprechend sofort »Verbrennen« ein.

Jetzt ist der Kampf auf solide Füße gestellt, wenngleich der große Schaden noch auf sich warten lässt. Die gesamte Rotation dient im Großen und Ganzen dazu, »Instabile Funken« zu erlangen. Sollte der Kampf also eher kurz dauern, zündet ihr euren **»Chaosblitz«,** sobald der erste Funken verfügbar ist. Besonders zu beachten ist, dass die Zauberzeit des »Chaosblitzes« dazu dient, Mana wiederherzustellen.Für eine vollständige Regeneration ist also mehr als nur ein »Chaosblitz« nötig.

In Sachen AoE-Schaden habt ihr verschiedene Möglichkeiten. Kämpft ihr nur gegen zwei oder maximal drei Ziele, nutzt ihr »Verwüstung« und verdoppelt so den ohnehin schon gigantischen Schaden von »Chaosblitz«. Geht's gegen größere Horden, startet ihr mit »Feuerregen«, der nun ja keine Kanalisierungszeit mehr benötigt und schiebt möglichst oft »Leben ernten« ein. Davor könnt ihr noch »Feuerbrand« mit »Feuer und Schwefel« auf alle Monster verteilen, um den AoE-Schaden zu optimieren.

Für maximalen Schaden ist es nötig, möglichst viele mit Cooldowns gestärkte »Chaosblitze« zu wirken. Nur in dem Fall, dass euer Ziel so gut wie tot ist – also nur noch über 20 Prozent Leben verfügt – setzt ihr den brutalen **»Schattenbrand«** ein, der sogar noch den »Chaosblitz« sprichwörtlich in Sachen Damage-Output in den Schatten stellt.

Jegliche Rotation steht wie bei allen zaubernden Klassen auch hier immer unter dem Gesichtspunkt der Manaregeneration. Durch »Chaotische Energie» wird die um 600 Prozent gesteigert. Passt trotzdem besonders in der Max-DPS-Phase auf, dass euch nicht plötzlich ein Manaloch ausbremst und verzichtet lieber ein oder zwei Sekunden auf das Zaubern.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Schattenbrand« (Finisher)
2. »Chaosblitz«
3. »Feuersbrunst«
4. »Feuerbrand«
5. »Verbrennen«



»Verbrennen« sorgt für konstanten Schaden und baut eure »Instabilen Funken« auf.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES ZERSTÖRUNG-HEXENMEISTERS

Kampfbeginn									Nachdem wir die Laufzeit von »Verbennen« verlängert haben, zünden wir für schnelleres »Verbrennen« beide Aufladungen von »Feuersbrunst«.
Fluch der Elemente	→	Feuerbrand	→	Teufelsflamme	→	Teufelsflamme	→		
Feuersbrunst	→	Feuersbrunst	→	Verbrennen	→	Verbrennen	→		
Kampfverlauf									Je nach Kampflänge schätzt ihr ab, wie viele »instabile Funken« ihr aufbaut, um sie anschließend für »Chaosblitz« auszugeben.
Verbrennen	→	Verbrennen	→	Feuersbrunst	→	Verbrennen	→		
Teufelsflamme	→	Verbrennen	→	Chaosblitz	→	Chaosblitz	→		
Kampfverlauf (mehrere Ziele)									Mit »Feuer und Schwefel« verteilt ihr euren DoT auf alle Ziele, »Feuerregen« in Kombination mit »Leben ernten« stellt euren Hauptschaden dar.
Feuer und Schwefel	→	Feuerbrand	→	Feuerregen	→	Leben ernten	→		
Schattenfuror	→	Feuerregen	→	Verwüstung (zweites Ziel)	→	Chaosblitz	→		
Kampfverlauf (Max DPS)									Im Optimalfall habt ihr jetzt vier »Instabile Funken« zur Verfügung und könnt so nach dem Zünden eurer Cooldowns vor deren Ablauf vier »Chaosblitze« auf eure Feinde schleudern.
Verbrennen	→	Verdammniswache	oder	Höllenbestie	→	Finstere Seele: Instabilität	→		
Verwüstung	→	Chaosblitz	→	Chaosblitz	→	Chaosblitz	→		
Chaosblitz									

DER GEBRECHEN-HEXENMEISTER

»Da krieg‘ ich doch die Seuche!« Klar, denn der Gebrechen-Hexenmeister ist immer noch der fiese **DoT-Verteiler**, den wir über die Jahre schätzen gelernt haben. Jedoch hat sich in Sachen Spielweise einiges getan.

Von David Englmeier



Betrachten wir zuerst einmal das Wichtigste, die DoTs. Ihr dürft immer noch die DoTs »Verderbnis«, »Instabiles Gebrechen« und »Agonie« einsetzen, »Omen der Verdammnis« gibt es für Gebrechen-Hexer im aktuellen Addon nicht mehr. Auch hat sich der über viele Jahre etablierte »Schattenblitz« aus dem Fähigkeitenarsenal verabschiedet. Er wurde durch den neuen Füllzauber **»Bösartiger Griff«** ersetzt. Auch die »Schattenflamme« ist nicht mehr im Zauberbuch zu finden, was bedeutet, dass ihr für maximalen Schaden nicht mehr in Nahkampfreichweite stehen müsst – eine sinnvolle Neuerung. War »Teufelsflamme« bisher nur deswegen in der Rotation von Gebrechen-Hexern zu finden, weil sie in Bewegung gezaubert werden konnte, kommt ihr nun eine zentrale Rolle zu. Da »Agonie« mittlerweile mit bis zu zehn Aufladungen auf dem Feind stackt, wird diese Fähigkeit auf jeden Fall immer vor ihrem Ablauf erneuert, um die vollen zehn Stacks für den nächsten Durchlauf zu haben. Die Erneuerung von »Instabiles Gebrechen« und »Verderbnis« übernimmt die **»Schattenflamme«**, die deren Wirkung um sechs Sekunden verlängern kann. Durch die Beschleunigung der DoT-Ticks um 50 Prozent durch »Bösartiger Griff« wird der Kampfablauf wesentlich zauberintensiver. Auch in Sachen Talente ist beim Hexenmeister so einiges geboten, besonders was den AE-Schaden angeht. Doch zunächst zur Attributverteilung.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (15%)

Erst wenn die Chance, einen Boss zu verfehlen ausgeschlossen ist, konzentriert ihr euch auf andere Werte. Davor wird dieser Reihe folgend von unten nach oben umgeschmiedet.

2 Kritischer Trefferwert

Sorgt für den großen Schadenszuwachs, somit werden Tempo und Meisterschaft nun in kritischen Trefferwert verwandelt.

3 Meisterschaft

Da jetzt nur noch eine sehr kleine Schadenssteigerung über Tempo möglich ist, gewichten wir die Meisterschaft hier höher.

4 Tempo

Auch wenn sich die Reihenfolge noch stark ändern kann, hat sich das einstmals überlegene Tempo mit den neuen Fähigkeiten als weniger stark herausgestellt und wird nur dann geschmiedet, wenn es keine Alternative gibt.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES GEBRECHEN-HEXENMEISTERS

»Harhar!« Nicht nur dank Herausforderungsset erinnert dieser Hexer an einen Superschurken.

Die Attributgewichtung des Gebrechen-Hexenmeisters hat sich wie seine Fähigkeiten geändert, auch wenn sich hier bis zum Release von Mists of Pandaria noch einiges tun kann. Dadurch dass »Bösartiger Griff« nun maßgeblich für das Tempo der DoT-Ticks verantwortlich ist, sieht es im Moment so aus, als wäre das Tempo, das ebenfalls die Geschwindigkeit der DoT-Ticks erhöht, bei Weitem nicht mehr so wichtig wie gehabt, besonders, da ihr mit dem Tempo früher auch die Cast-Zeit von »Schattenflamme« reduziert habt und euer Füller nun ein kanalisierter Zauber ist. Bei einigen Schadenstests hat sich der kritische Trefferwert – wie derzeit bei vielen Castern – als großer Schadens-Boost erwiesen. Somit gewichten wir diese nach dem Trefferwert an zweiter Stelle. Da die nun geringe Temposteigerung keine großen Auswirkungen hat, ist für uns die Meisterschaft sogar überlegen.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Kritischer Trefferwert
4. Meisterschaft
5. Tempo



Stirb, Dämon! Mit dem »Grimoire der Opferung«, töten wir unseren Begleiter.

DIE FÄHIGKEITEN DES GEBRECHEN-HEXENMEISTERS

KERNFÄHIGKEITEN

Verderbnis

Einer eurer drei Kern-DoTs, der nach Möglichkeit permanent auf dem Ziel gehalten wird.

Agonie

Wurde geändert: Baut nun beim ersten Durchlauf 10 Ticks auf, die danach einen finalen Schaden repräsentieren. Demnach muss der DoT also immer erneuert werden.

Instabiles Gebrechen

Der dritte im Bunde: »instabiles Gebrechen« wird ebenfalls dauerhaft auf eurem Ziel gehalten und sollte im ganzen Kampf aktiv sein.

Bösartiger Griff

Eure neue Füllfähigkeit steigert die Tick-Geschwindigkeit der DoTs um 50% , reduziert so deren Wirkungsdauer etwa um die Hälfte.

Seelendieb

Nach wie vor euer Finisher, der »Bösartiger Griff«ab 20% Lebensenergie des Ziels ersetzt.

Heimsuchung

Ist nun kein DoT mehr, sondern ein aktiver Schadenszauber, der immer bei den Proccs von »Schattentrance« eingesetzt wird, da er so keine Seelensplitter mehr verbraucht.

NEUE FÄHIGKEITEN

Seelenbrand: Dämonischer Zirkel: Teleport

Eine Verbesserung des Teleports durch »Seelenbrand«. ihr erhaltet für 8 Sek. eine Bewegungstemposteigerung von 50% (ab Stufe 87).

Dämonisches Portal

Netter Gruppenmobilitätszauber: Ab Stufe 88 könnt ihr und eure Gruppe ein »Dämonisches Portal« betreten, das euch an den Ort bringt, an dem ihr ein erstes Portal gezaubert habt.

Zwielichtzauberschutz

Ein Schild, der ausschließlich Heilig- und Schattenschaden absorbiert. Ist bei entsprechenden Feinden durchaus sehr hilfreich.

Finstere Seele: Elend

Cooldown, der euch alle 2 Min. das Zaubertempo 20 Sek. lang um 27% erhöhen lässt.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Einbruch der Nacht

»Verderbnis« stellt mit einer Chance von 10% einen Seelensplitter im Kampf wieder her. Dieser Effekt heißt »Schattentrance«.

Seelenbrand: Saat der Verderbnis

Gestattet »Saat der Verderbnis« seinen Detonationseffekt auch auf alle Feinde zu verbreiten. Für Flächenschaden sehr sinnvoll.

Teufelsrüstung

Euer einstiger Buff ist nun passiv und erhöht die Rüstung, Ausdauer und HP-Regeneration.

Verbesserte Furcht

»Furcht« verlangsamt das Ziel nun zusätzlich für 5 Sek. um immerhin 30%.

Meisterschaft: Potente Gebrechen

Erhöht den Schaden von »Agonie«, »Instabiles Gebrechen« und »Verderbnis«. Da diese DoTs dauerhaft aktiv sind, ist die resultierende Schadenssteigerung nicht zu unterschätzen.

DIE GLYPHEN DES GEBRECHEN-HEXENMEISTERS

SEELENSPLITTER

- Erhebliche Glyphe
- Eine sehr wirkungsvolle Glyphe, die euch anstatt 3 nun 4 Seelensplitter einsetzen lässt. Somit erhöht ihr direkt euren Schaden beispielsweise durch häufigeres Wirken von »Seelenbrand«.

ADERLASS

- Erhebliche Glyphe
- Euer Regenerationszauber »Aderlass« verbraucht durch diese Glyphe keine Gesundheit mehr. Dafür stackt ein Debuff, der eure Heilung entsprechend auszehrt, dieser wird aber nach 30 Sek. gelöscht.

FINSTERE SEELE

- Erhebliche Glyphe
- Stattet euch dauerhaft mit 10% des Effekts von »Finstere Seele« aus, aber nur, wenn die Fähigkeit nicht gerade von der Abklingzeit betroffen ist. Der aktive Effekt wird aber auch um 10% reduziert.

»Schau mir in die Augen, Kleines«: Das Tier-14-Set des Hexenmeisters.

DIE PRIMÄRTALENTE DES GEBRECHEN-HEXENMEISTERS



Level 15 Auf der ersten Stufe dürft ihr einen von drei Lebensregenerationszaubern wählen. Für uns ist hier derzeit die Entscheidung klar: **»Leben ernten«** bietet zusätzlich zur Gesundheitsregeneration einen extrem starken AE-Schaden. »Finstere Regeneration« regeneriert alle zwei Minuten für zwölf Sekunden 30 Prozent eurer Lebenspunkte. »Seele entziehen« fügt eurem »Bösartigen Griff« einen Regenerationseffekt hinzu. Man sieht also, nur »Leben ernten« steigert auch noch den Schaden und das nicht wenig, da es von allen Zielen der Umgebung mit auffälligen grünen Strahlen Leben stiehlt.

Level 30 Ab Level 30 könnt ihr euch zwischen zwei Furcht- und einem Betäubungseffekt entscheiden. »Schreckensgeheul« ist ein Massen-Fear, der maximal fünf Gegner trifft, »Weltliche Ängste« lässt sich nur auf einen Gegner zaubern, schickt diesen aber nur drei Sekunden in die Furcht und gewährt euch zusätzlich sofort 15 Prozent eurer Lebenspunkte. Für den Kampf gegen mehrere Monster macht für uns das Betäubungstalent **»Schattenfuror«** Sinn. Wir können damit im Umkreis von acht Metern alle Gegner betäuben.

Level 45 Jetzt geht es um Schutzfähigkeiten, die Schaden von euch abwenden. Da wäre entweder der ehemalige Buff »Seelenverbindung«, der sich nun alle zehn Sekunden aktivieren lässt und Schaden auf euren Dämon umleitet. Dann gibt es »Opferpakt«, der eurem Dämon die Hälfte seines Lebens nimmt, euch dafür mit einem Absorptionsschild umgibt und zu guter Letzt **»Finsterer Handel«**, der euch für zehn Sekunden immun gegen allen Schaden macht. Der Nachteil hierbei ist, dass euch nach dem Ablauf der Zeit 50 Prozent des absorbierten Schadens abgezogen werden. Da wir uns im übernächsten Tier für »Grimoire der Opferung« entschieden haben, wählen wir hier kein Talent, dass unseren Dämonen betrifft, somit bleibt uns nur noch »Finsterer Handel«.

Level 60 Die Talente auf Stufe 60 haben alle einen gewissen PvP-Touch an sich. »Brennender Ansturm« verzehrt euer Leben und steigert euer Bewegungstempo, solange ihr das Talent laufen lasst, um 50%. »Entfesselter Wille« hebt alle bewegungseinschränkenden Effekte auf, ist also eindeutig fürs PvP gedacht. »Blutfurcht« erlaubt uns, einen Feind für 20 Sekunden zu fearen; das ist immerhin partiell im Kampf gegen Monster brauchbar, wird von uns also gewählt.

Level 75 Auf Stufe 75 geht es vornehmlich um die Steigerung des Schadens über Dämonen. »Grimoire der Überlegenheit« stattet euch mit einer Reihe von neuen, stärkeren Dämonen aus, welche dieselben Fähigkeiten wie die alten haben, jedoch alle ein wenig stärker sind. Auch ist der Schaden der Dämonen um zehn Prozent erhöht. Das »Grimoire der Dienstbarkeit« erlaubt euch, für 30 Sekunden einen zweiten Dämon zu beschwören, und erhöht so den Schaden. Mit dem **»Grimoire der Opferung«** verzichten wir komplett auf unseren Dämonen, da dieser geopfert wird, und erhöhen dafür unseren eigenen Schaden um 15 Prozent. Für uns die richtige Wahl.

Level 90 Seid ihr auf der Maximalstufe angekommen, könnt ihr zwischen dem Schadenstalent »Archimondes Rache«, dem Mobilitätstalent »Kil'jaedens Verschlagenheit« und dem AE-Talent »Mannoroths Furor« wählen. Da »Archimondes Rache« jedoch auf dem Schaden basiert, den ihr erlitten habt, und sich dieser im PvE in Grenzen hält, steigern wir mit »Mannoroths Furor« besonders unseren AE-Schaden, den »Leben ernten« verursacht. Auch die zusätzliche Mobilität, die uns »Kil'jaedens Verschlagenheit« liefert, ist sinnvoll, da wir so »Bösartiger Griff« während des Laufens ohne Unterbrechung sehr gut weitercasten können.

Dank »Bösartiger Griff« beschleunigt ihr das Ticken eurer DoTs.

DIE SPIELWEISE DES GEBRECHEN-HEXENMEISTERS

Als Buff bleiben auch dem Gebrechen-Hexenmeister nun nur noch »Finstere Absichten«, die eure Zaubermacht um zehn Prozent erhöhen. Wenn ihr das »Grimoire der Opferung« geskillt habt, wird dieser Buff ebenfalls angewendet. Die größte Neuerung, mit der ihr umgehen müsst, ist ganz klar die Einführung von **»Bösartiger Griff«**, denn der steigert euren DoT-Speed um 50 Prozent, macht den Kampf also viel schneller als gewohnt. Doch bevor dies passiert, müssen die Schaden-Über-Zeit-Zauber erst einmal auf das Monster. Ihr beginnt mit »Instabiles Gebrechen« und wirkt danach die Sofortzauber »Verderbnis« und »Agonie«.

Ab jetzt ist der Kampf eröffnet und ihr verlängert die Wirkungsdauer von »Instabiles Gebrechen« und »Verderbnis« mit der »Teufelsflamme« auf die maximale Laufzeit (25 beziehungsweise 30 Sekunden). Sobald »Agonie« zehn Stacks erreicht hat und kurz davor ist auszulaufen, wird auch dieser Zauber erneuert, denn sonst würdet ihr eine Menge Schaden verlieren. Dazwischen gesellt sich wenn möglich ein- oder zweimal »Bösartiger Griff«. Erhaltet ihr einen Procc von »Schattentrance«, kommt »Heimsuchung« zur Anwendung. Hier müsst ihr aber darauf achten, dass die relativ lange Castzeit dieses Zaubers euch nicht dazu zwingt, einen DoT auslaufen zu lassen. Wäre das der Fall, wartet ihr mit dem Zaubern von »Heimsuchung«, bis die DoTs erneuert sind. In Sachen Mehrzielschaden kommt nun wie gewohnt »Saat der Verderbnis« zum Einsatz; ihr startet jedoch mit »Seelenbrand«, da so der Explosionseffekt von »Saat der Verderbnis« auf alle Feinde verbreitet wird. Danach wird »Leben ernten« genutzt, das »Saat der Verderbnis« auf alle Monster verteilt. Dieses Spiel lässt sich beliebig oft wiederholen, nur wenn das Mana knapp wird oder die Monster fast tot sind, könnt ihr den AoE-Cast »Feuerregen« wirken.

Ist Maximalschaden angesagt, beschwört ihr die **»Verdammniswache«**, wenn ihr gegen ein oder zwei Ziele kämpft. Seid ihr gegen mehr Monster unterwegs, kommt die »Höllenbestie« an die Reihe. Danach zündet ihr »Finstere Absichten: Elend« und fahrt mit der Reihenfolge, die aus den DoTs »Instabiles Gebrechen«, »Agonie« und »Verderbnis« besteht, fort, wobei vor dem Start in die **Max-DPS-Phase** das Problem gelöst werden muss, dass keiner der DoTs während des Zündens des Cooldowns ausläuft. Kämpft ihr gegen mehr als drei Mobs, nehmt ihr anstatt »Bösartiger Griff« das neue Talent »Leben ernten«, ab 20 Prozent Lebenspunkte des Feindes nutzt ihr auch als Gebrechen-Hexenmeister den Finisher »Seelendieb«.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Agonie«
2. »Verderbnis«
3. »Instabiles Gebrechen«
4. »Heimsuchung«
5. »Bösartiger Griff«



Der Flächenschaden des Talents »Leben ernten« ist nicht zu verachten.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES GEBRECHEN-HEXENMEISTERS

Kampfbeginn	Fluch der Elemente →	Instabiles Gebrechen →	Verderbnis →	Agonie →	Sind eure DoTs platziert, verlängert ihr die Laufzeit von »Instabiles Gebrechen« und »Verderbnis« mit »Teufelsflamme« zunächst auf das Maximum.
	Teufelsflamme →	Teufelsflamme →	Bösartiger Griff →	Bösartiger Griff	
Kampfverlauf	Bösartiger Griff →	Bösartiger Griff →	Procc: Schattentrance →	Heimsuchung →	Immer wenn »Instabiles Gebrechen« abzulaufen droht, nutzt ihr »Teufelsflamme« so oft, bis die betroffenen DoTs wieder maximal ticken.
	Bösartiger Griff →	Agonie →	Teufelsflamme →	Teufelsflamme	
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Seelenbrand →	Saat der Verderbnis →	Schattenfuror →	Leben ernten →	Hat »Seelenbrand« den Effekt von »Saat der Verderbnis« gestärkt, kommt »Leben ernten« zum Einsatz, sodass »Saat der Verderbnis« verbreitet wird.
	Seelenbrand →	Saat der Verderbnis →	Leben ernten →	Feuerregen	
Kampfverlauf (Max DPS)	Grimoire der Opferung →	Verdammniswache oder	Höllenbestie →	Finstere Absichten: Elend →	Auch nach dem Zünden der Cooldowns müsst ihr weiterhin sicherstellen, dass eure DoTs nicht von eurem Ziel fallen. Ist euer Gegner bei 20% Lebensenergie angekommen, wirkt ihr »Seelendieb«.
	Bösartiger Griff →	Procc: Schattentrance →	Heimsuchung →	Teufelsflamme →	
	Agonie →	Seelendieb (ab 20%) →	Teufelsflamme →	Agonie	

DER ÜBERLEBEN-JÄGER

Mächtige Fallen und ein enorm hoher **Flächenschaden** zeichnen den Überleben-Jäger seit jeher aus. Wie ihr das auch in Pandaria hinbekommt und was ihr sonst noch wissen müsst, erfahrt ihr auf den nächsten Seiten.

Von Tobias Englmeier



Das Erste, was jedem Jäger auffällt, ist der Wegfall des Slots für Distanzwaffen. Das ist aber keineswegs schlimm, denn von nun an tragen alle Jäger ihre Bögen, Gewehre oder Armbrüste einfach in der Haupthand. Ihr könntet natürlich auch eine Nahkampfwaffe anlegen, davon ist aber sehr abzuraten. In der Überleben-Spezialisierung bleiben die Basisattacken weitestgehend unverändert erhalten. Das heißt, »Explosivschuss« ist nach wie vor die Nummer eins mit einer Abklingzeit von sechs Sekunden und »Schwarzer Pfeil« ist ebenfalls unmodifiziert geblieben, auch wenn während der Beta-Phase von MoP hier mit einer Zauberzeit experimentiert wurde, die man dann aber zum Glück wieder entfernt hat. Ebenfalls positiv wirkt sich aus, dass »Schlangengift«, wenn ihr den DoT durch **»Mehrfachschuss«** auf mehrere Gegner verteilt, nun die vollen 15 Sekunden hält, früher waren es nur neun. Außerdem wanderten auch beim Überleben-Jäger wie bei allen anderen Klassen viele Talente dauerhaft als passive Fertigkeiten in das Zauberbuch, was dazu führte, dass selbiges an Umfang stark zugenommen hat. Wer also keine Lust hat, sich selbst mühsam durch alle Fähigkeiten durchzuarbeiten, findet auf der nächsten Seite eine ausführliche Übersicht der wichtigsten von ihnen, egal ob es sich um aktive, passive oder sogar um komplett neue Fähigkeiten handelt, die ja wie bei jedem neuen Addon von besonderem Interesse sind.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Wer nicht dauernd daneben ballern will, braucht zunächst immer 8% Trefferchance.

2 Tempo

Damit ihr genug Fokus für »Explosivschuss« habt, wird vieles zum Tempo umgeschmiedet.

3 Waffenkunde (7,5%)

Waffenkunde ist für Jäger Neuland, es sollte aber keinesfalls vernachlässigt werden.

4 Kritischer Trefferwert

Fast alle eure Angriffe profitieren von einer Erhöhung dieses Attributs, Meisterschaft wird demnach immer hierzu umgeschmiedet.

4 Meisterschaft

Schlusslicht ist Meisterschaft, achtet also darauf, dieses Attribut zuerst dazu zu benutzen, das Hit-Cap zu erreichen, dann euren Tempowert zu erhöhen und schließlich Waffenkunde und kritische Trefferchance zu steigern.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES ÜBERLEBEN-JÄGERS

Was Beweglichkeit angeht, ändert sich kaum etwas, denn immer noch ist dieses Attribut immer am stärksten zu gewichten. Und auch eure **Trefferchance** liegt mit einem Cap von acht Prozent auf dem gleichen Niveau wie früher. Für Überleben-Jäger ist Tempo immer noch sehr wichtig, da ab einer zwanzigprozentigen Steigerung »Kobraschuss« einmal mehr zwischen zweimal »Explosivschuss« hineinpasst. Auch wenn neue Talente die Fokusregeneration beeinflussen können, ist es am sichersten, Tempo durch Edelsteine und Umschmieden zu erhöhen. Neu ist, dass an nächster Stelle nun **Waffenkunde** steht. Diese beeinflusst zwar nur das Ausweichen, ist aber im Raid-Betrieb nicht unwichtig und sollte deshalb in Richtung Cap gesteigert werden.

Kein Zweifel: Dieses T-14-Set gehört zu einem Jäger.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Beweglichkeit
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Tempo
4. Waffenkunde (bis Cap)
4. Kritischer Trefferwert
5. Meisterschaft



Durch »Schlangenfächer« verteilt sich »Schlangengift« automatisch, was für massig AoE-Schaden sorgt.

DIE FÄHIGKEITEN DES ÜBERLEBEN-JÄGERS

KERNFÄHIGKEITEN

Explosivschuss

»Explosivschuss«, der wichtigste Angriff des Überleben-Jägers, bleibt unverändert.

Schwarzer Pfeil

Der Schaden von »Schwarzer Pfeil« skaliert nach wie vor mit Beweglichkeit und auch Abklingzeit und Fokuskosten bleiben gleich.

Kobraschuss

Ist Tierherrschaft- und Überleben-Jägern vorbehalten und verursacht anstatt 9 nun immer 14 Fokus, ansonsten bleibt alles wie gehabt.

Fallenbeherrschung

Das ehemalige Talent »Fallenbeherrschung« ist ins Zauberbuch gewandert, erhöht die Dauer von »Frostfalle« und »Eiskältefalle« um 30%. Zudem steigt der Schaden von »Sprengfalle« wie auch der regelmäßige Schaden von »Schwarzer Pfeil« um 30%. Die Bonusschlangen von »Schlangenfalle« sinken von 6 auf 4. Dazu erniedrigt sich die Abklingzeit von »Schwarzer Pfeil« und aller Fallen um 6 Sek.

Arkaner Schuss

Kostet nun immer 22 Fokus und bleibt auch sonst der gleiche Angriff wie zuvor.

Tödlicher Schuss

Auch wenn der Waffenschaden von 150% auf 300% ansteigt, bleibt diese Attacke in etwa genauso stark wie früher, denn der Zusatzschaden wurde entfernt. Der Cooldown-Reset der früheren Glyphe ist nun immer inklusive.

Schlangengift

»Schlangengift« bleibt der altbekannte DoT-Pfeil, der mit Beweglichkeit skaliert.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Einfangen

Früher ein PvP-Talent, lässt es »Schlangenfalle« und »Frostfalle« nun immer alle Ziele 4 Sek. lang bewegungsunfähig machen.

Schlangenfächer

»Mehrfachschuss« löst nun ohne Einschränkungen »Schlangengift« aus.

Sichern und Laden

Ist immer noch der wichtigste Procc der Klasse, der dafür verantwortlich ist, dass »Explosivschuss« gratis und ohne Zauberzeit eingesetzt werden kann. Dabei beinhaltet »Sichern und Laden« nun auch das ehemalige Talent »T.N.T« und kann mit »Schwarzer Pfeil« proccen.

Viperngift

Regeneriert alle 3 Sek. 3 Fokus, wenn »Schlangengift« akiv ist.

Meisterschaft: Essenz der Viper

Meisterschaft erhöht mit jedem Punkt euren Magieschaden, was nichts Neues darstellt.

NEUE FÄHIGKEITEN

Stampede

Auf Stufe 87 erhalten alle Jäger die Fähigkeit, alle ihre Begleiter auf einmal herbeizurufen, um diese 10 Sek. lang an ihrer Seite kämpfen zu lassen, 10 Min. Abklingzeit.

Fährtensuche

Jäger können sich nun alle möglichen Arten von feindlichen Einheiten auf der Minikarte anzeigen lassen. Klickt dazu einfach auf die Lupe und dann auf »Jäger: Fährtensuche«.

Hol die Beute

Kann mittels einer geringen Glyphe erlernt werden und lässt euer Pet für euch looten.



Das Challange-Set des Jägers gehört zum besten, was das neue Addon zu bieten hat.

DIE GLYPHEN DES ÜBERLEBEN-JÄGERS

BESSERUNG

▸ Erhebliche Glyphe

▸ Uns passierte es in Dungeons und Raids häufiger als früher, dass der Begleiter starb, weswegen »Glyphe: Besserung« auch für Überleben-Jäger eine sehr gute Wahl darstellt, denn das verbessert »Tier Heilen« um 60%.

GEISTBANDE

▸ Erhebliche Glyphe

▸ Mit dieser Glyphe entlastet ihr eure Heiler, denn sie erhöht eure erhaltene Heilung und die eures Begleiters um 10%. Im Schlachtzug ist das gleichnamige Talent aber schwächer als »Aspekt des eisernen Falken«.

ZUM TODE VERURTEILT

▸ Erhebliche Glyphe

▸ Früher ein Treffsicherheit-Talent, könnt ihr »Mal des Jägers« nun durch »Explosivschuss« auslösen, wenn ihr diese Glyphe verwendet. Das ist zwar bequem, aber keinesfalls zwingend.

Mit den entsprechenden Glyphen könnt ihr viel dazu beitragen, dass euer Begleiter länger am Leben bleibt.

DIE PRIMÄRTALENTE DES ÜBERLEBEN-JÄGERS



Level 15 Die Wahl der »Rückzug«-Talente ist im Grunde genommen relativ egal, da der Mindestangriffsabstand ja entfernt wurde. »Impromptu« hat den Vorteil, euch aus einem bewegungseinschränkenden Effekt zu befreien. Der **AoE-Stun** von »Um ein Haar« nützt hingegen weniger, ebenso wie die Abklingzeitverkürzungen von zehn Sekunden auf »Rückzug« und »Abschreckung«, die euch »Tiger & Schimäre« gewährt.

Level 30 Auf Stufe 30 findet ihr zwei bereits bekannte Fähigkeiten und eine neue vor. Von den beiden alten geben wir im PvE »Unterdrückender Schuss« den Vorzug, da der CC von »Frostfalle« in den allermeisten Fällen ausreicht. Wer einen Zusatz-Stun von 30 Sekunden braucht oder diesen als **Backup-CC** verwenden will, nimmt »Wyverngift«. »Bindender Schuss« ist neu und kann von Zeit zu Zeit auch praktisch sein, allerdings haben wir bis jetzt keinen Kampf bestritten, in dem »Bindender Schuss« zwingend nötig gewesen wäre, weswegen wir »Unterdrückender Schuss« den Vorzug geben wollen.

Level 45 »Impromtu« hilft eher als Notfallfähigkeit oder im PvP. Wir denken, dass »Aspekt des eisernen Falken« für das PvE-Spiel am besten ist, da ihr so weniger Heilung braucht, und dass **»Geistbande«** zum Hochleveln oder zum Questen die beste Wahl darstellt. Wer jedoch zu oft seinen Begleiter sterben sieht, sollte eventuell »Impromptu« aussuchen, aber erst, wenn ihr Glyphe »Besserung« ausprobiert habt und sie nicht genug geholfen hat.

Level 60 »Eifer« ist vielen **Jägern** sicherlich noch ein Begriff, denn diese Fähigkeit gab es früher schon als Tierherrschaft-Talent, um damit auf Knopfdruck Fokus herzustellen. Allerdings war das nur im Tierherrschaft-Baum möglich. Für uns sieht es so aus, als ob »Eifer« immer noch für Tierherrschaft-Jäger am besten geeignet ist, denn auch, wenn ihr so Fokus für »Explosivschuss« und »Schwarzer Pfeil« generieren könnt, ist das in der Praxis für etwas geübte Spieler nur selten notwendig. »Jagdfieber« passt ebenso nicht viel besser, da »Sichern und Laden« im Prinzip dasselbe kann. Wir empfehlen für Überleben-Jäger zunächst »Alphatier«, was für zusätzlichen Schaden und Fokusregeneration sorgt . Auf Stufe 90 wird »Eifer« dann wieder attraktiver, da die neuen Talente nicht billig sind und sich so längere Fokuslöcher ergeben könnten.

Level 75 Wer sich auf Stufe 75 für »Die Vögel« entscheidet, sollte eventuell »Eifer« oder »Jagdfieber« skillen. Das ist im Raid-Betrieb empfehlenswert, denn dort ist »Die Vögel« hauptsächlich von Nutzen. Zuvor sollte lieber »Alphatier« oder »Luchsansturm« verwendet werden. Beides sind gute Talente, wobei »Luchsansturm« auch gut zum Überleben-Jäger passt. Das liegt daran, dass »Blink-Strike« meist nur im PvP Sinn macht und »Luchsansturm« mehrere Ziele trifft, was vor allem in Fünf-Mann-Instanzen immer von Vorteil ist. Trotzdem wird »Die Vögel« später zum besten zusätzlichen DPS-Talent, denn es hält 30 Sekunden und ab einer Gegnergesundheit von 20 Prozent sinkt seine Abklingzeit um eine Minute. Die Kosten bleiben aber mit 60 Fokus ziemlich hoch.



Auch solche Riesenviecher wie diese Mushan-Bestie kämpfen mit »Alphatier« kurze Zeit mit und regenerieren Fokus.

Level 90 Auf Stufe 90 kommen entweder »Glevenwurf« oder »Sperrfeuer« in Frage, dabei ist »Sperrfeuer« unser Favorit. »Überspannen« scheidet aufgrund des Rückstoßeffekts, der im PvE nicht vorteilhaft ist, aus, auch wenn ihr viel Schaden wirkt. »Sperrfeuer« ist aber ebenfalls relativ teuer und somit schadet es nicht, hierfür zum Beispiel »Eifer« zu skillen, da beide Fähigkeiten eine Abklingzeit von 30 Sekunden haben und somit immer parallel verwendet werden können. Sollten sich allerdings keine Fokusprobleme einstellen, weil euer Tempo hoch genug ist, ist »Bereitschaft« nach wie vor das stärkste Talent, da euch durch den **Cooldown-Reset** alle drei Minuten ein gutes Schadensplus erwartet.

DIE SPIELWEISE DES ÜBERLEBEN-JÄGERS

Die Grundregeln des Überleben-Jägers bleiben in etwa gleich. Achtet darauf, dass »Aspekt des eisernen Falken« im PvE fast immer aktiv ist. Ihr braucht euch außerdem nicht mehr um »Mal des Jägers« zu kümmern, wenn die entsprechende Glyphe gesetzt ist. Beginnt dann wie gehabt mit »Schlangengift«, welches durch »Kobraschuss« laufend erneuert wird. Gegen Gegner, die etwas länger aushalten, wie etwa Bosse, wird zudem mit »Schwarzer Pfeil« gearbeitet, gegen schwächere Gegner oder gegen **Thrashmob-Gruppen** wird »Sprengfalle« aktiviert. Beide Fähigkeiten können »Sichern und Laden« auslösen, was immer noch den stärksten Procc der Klasse darstellt. »Alphatier« sollte ebenfalls so oft wie möglich zum Einsatz kommen und wird deshalb gleich an dritter Stelle genutzt.

Das verursacht nicht nur Schaden, sondern erhöht zudem die Fokusregeneration ein wenig. Sollte nun »Sichern und Laden« noch nicht auftreten, müsst ihr mit »Kobraschuss« zusätzlichen Fokus aufbauen. Wie oft »Kobraschuss« gewirkt wird, hängt von eurem Angriffstempo ab, beziehungsweise davon, ob »Sichern und Laden« auftritt. Ist das bei vollem Fokusbalken (etwa 2/3) der Fall, zündet ihr »Explosivschuss« zweimal und wirkt dann einmal »Arkaner Schuss« gefolgt von einem weiteren »Explosivschuss«. Bei leerem Fokusbalken ersetzt ihr »Arkaner Schuss« durch einen »Kobrasschuss«.

Wenn es darum geht, einen hohen Flächenschaden zu erzeugen, aktiviert ihr zunächst »Fallenschleuder«, welche von nun an dauerhaft erhalten bleibt und es euch ermöglicht, »Sprengfalle« mitten in eure Feinde zu werfen. Anschließend verteilt ihr »Schlangengift« mit »Mehrfachschuss« und regeneriert zwischendurch Fokus mit »Kobraschuss« und »Alphatier«. Alle 1,5 Minuten kann zudem »Luchsansturm« gezündet werden. Auf Stufe 90 kommt »Sperrfeuer« alle 30 Sekunden hinzu. Dieses Talent verwendet ihr sowohl gegen ein einzelnes Ziel als auch gegen Gegnergruppen. Von der Wichtigkeit her rangiert es sogar noch vor »Explosivschuss«, kann aber auch bequem dazwischen gewirkt werden. Für ein Schadensplus sorgt zudem »Stampede«, mit welchem ihr alle eure **Jäger-Pets** auf einmal von der Kette lassen könnt. »Bereitschaft« ist ebenfalls bei längeren Kämpfen extrem sinnvoll, denn dort könnt ihr die Abklingzeiten von »Sperrfeuer«, »Schnellfeuer«, »Alphatier«, »Die Vögel« et cetera auf einen Schlag zurücksetzen. Für »Stampede« funktioniert das aber leider nicht. Zu guter Letzt denkt ihr noch daran, »Tödlicher Pfeil« zu benutzen, wenn euer Gegner weniger als zwanzig Prozent seiner Lebenspunkte übrig hat.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Schlangengift«
2. »Explosivschuss«
3. »Schwarzer Pfeil«
4. »Alphatier«
5. »Arkaner Schuss«
6. »Kobraschuss«



»Tödlicher Schuss« kann nun immer zweimal verwendet werden. Nach wie vor dürft ihr diesen Angriff aber nur ab einer Gegnergesundheit von 20 Prozent einsetzen.

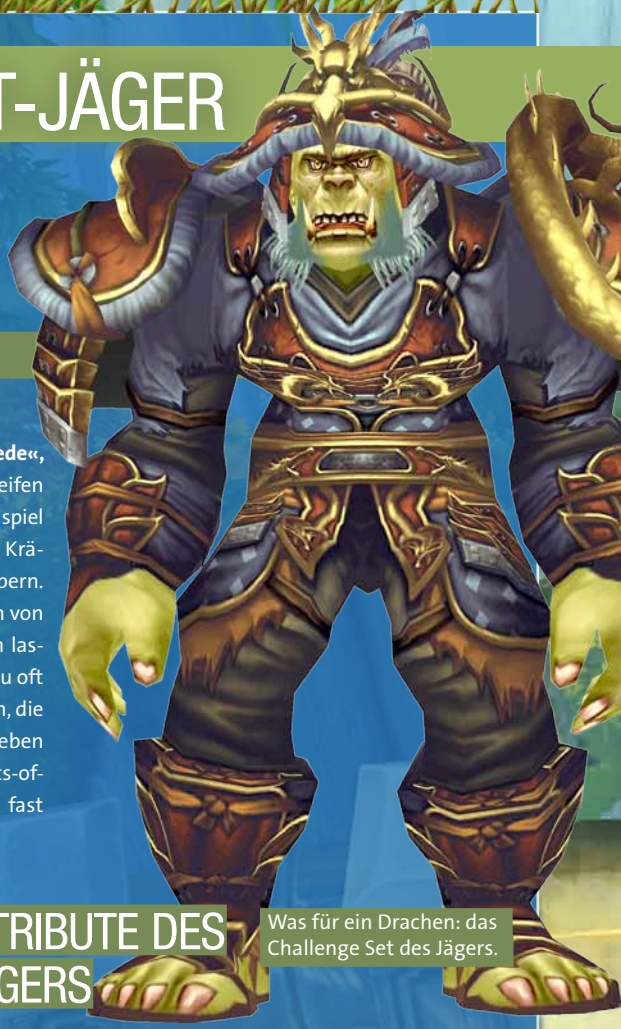
FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES ÜBERLEBEN-JÄGERS

Kampfbeginn									Wer mit »Glyphe: Zum Tode verurteilt« spielt, spart sich »Mal des Jägers«. »Schwarzer Pfeil« wird nur bei Gegnern verwendet, die lange leben.
Aspekt des eisernen Falken	→	Schlangengift	→	Schwarzer Pfeil	→	Explosivschuss	→		
Alphatier	→	Kobraschuss	→	Kobraschuss	→	Kobraschuss			
Kampfverlauf									Bei viel Fokus und »Sichern und Laden« ist es am besten, »Explosivschuss« zweimal hintereinander zu benutzen gefolgt von »Arkaner Schuss«.
Procc: Sichern und Laden	→	Explosivschuss	→	Explosivschuss	→	Arkaner Schuss	→		
Explosivschuss	→	Arkaner Schuss	→	Arkaner Schuss	→	Kobraschuss			
Kampfverlauf (mehrere Ziele)									Anstelle von »Kobraschuss« kommt zur Fokusregeneration immer wieder »Alphatier« unterstützend zum Einsatz.
Fallenschleuder	→	Sprengfalle	→	Luchsansturm	→	Mehrfachschuss	→		
Mehrfachschuss	→	Kobraschuss	→	Mehrfachschuss	→	Mehrfachschuss			
Kampfverlauf (Max DPS)									Alle zehn Minuten könnt ihr mit »Stampede« eure Begleiter loslassen. »Schnellfeuer« und die anderen Cooldowns können durch »Bereitschaft« zurückgesetzt werden.
Stampede	→	Schwarzer Pfeil	→	Explosivschuss	→	Alphatier	→		
Schnellfeuer	→	Kobraschuss	→	Kobraschuss	→	Explosivschuss	→		
Explosivschuss	→	Kobraschuss	→	Kobraschuss	→	Arkaner Schuss			

DER TIERHERRSCHAFT-JÄGER

Wer besonders gerne **Seite an Seite mit seinem Begleiter** in die Schlacht zieht, findet im Tierherrschaft-Jäger die perfekte Klasse hierfür. In Mists of Pandaria gesellen sich sogar noch ein paar Tierchen mehr dazu.

Von Tobias Englmeier



Was für ein Drachen: das Challenge Set des Jägers.

Allgemein gesprochen hat sich die Spielweise des Tierherrschaft-Jägers auch durch das neue Talentsystem und die Modifikationen bei den Glyphen nur wenig verändert. Das liegt daran, dass die Effekte früher unerlässlicher Glyphen wie »Glyphe: Zorn des Wildtiers« oder »Glyphe: Fass« nun einfach auf die entsprechenden Fähigkeiten gelegt wurden und Talente wie **»Wildes Herz«**, »Raserei« et cetera jetzt passiv im Zauberbuch stehen. Trotzdem gibt es aber auch einige neue Talente und Fähigkeiten, die die Spielmechaniken aller Jäger durchaus interessanter gestalten. Zum Beispiel erhaltet ihr auf Stufe 87 **»Stampede«,** womit ihr alle Begleiter auf einmal angreifen lassen könnt. Auf Stufe 75 dürft ihr zum Beispiel in Anlehnung an Hitchcocks Film einen Krähenschwarm mit »Die Vögel« herbeizaubern. Zusätzlich könnt ihr euch alle 30 Sekunden von einem »Alphatier« unter die Arme greifen lassen. Damit euer normaler Begleiter nicht zu oft stirbt, empfehlen wir Glyphen zu benutzen, die hier etwas entgegenwirken, denn das Ableben ihres geliebten Jäger-Pets war in der Mists-of-Pandaria-Beta ein Problem, mit dem sich fast alle Jäger herumschlagen mussten.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Wer nicht dauernd daneben ballern will, braucht zunächst immer 8% Trefferchance.

2 Kritischer Trefferwert

Euer kritischer Trefferwert ist wichtiger als Waffenkunde, Meisterschaft und Tempo denn euer Begleiter erbt eure Attribute.

3 Waffenkunde (7,5%)

In MoP können Gegner euren Pfeilen ausweichen, weswegen Waffenkunde erhöht wird.

4 Meisterschaft

»Alphatier« profitiert zum Beispiel von Meisterschaft, weshalb Tempo sich gut dazu eignet, es hierfür umzuschmieden

4 Tempo

Erhöht das Angriffstempo und verringert die Zauberzeit von »Kobraschuss«. Außerdem erhöht sich eure Fokusregeneration. Achtet darauf, dass Meisterschaft und Tempo sich nicht zu stark von einander abheben.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES TIERHERRSCHAFT-JÄGERS

Beweglichkeit ist nach wie vor die unangefochtene Nummer eins der Attributgewichtung. Sie erhöht eure Angriffskraft und die eures Begleiters und ist deshalb auf fast allen Gegenständen, die ihr tragt vertreten. Wie ihr sicher wisst, müsst ihr auch in Mists of Pandaria zuerst das Hit-Cap von acht Prozent erreichen, daran ändert auch Stufe 90 nichts, außer dass ihr nun mehr Attributpunkte sammeln müsst. Überschüssige Punkte an Trefferwert werden sofort zu den nächststärkeren Werten wie kritischer Trefferwert,Waffenkunde, Meisterschaft oder Tempo umgeschmiedet. Waffenkunde ist neu und verhindert, dass eure Gegner euren Pfeilen ausweichen. Meisterschaft erhöht den Schaden des Begleiters und damit auch den von »Fass!«, weswegen Tempo hierzu umgeschmiedet werden darf. Etwas Tempo schadet aber nicht, wenn ein Gegenstand Tempo und kritischen Trefferwert hat, kann das so bleiben.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Beweglichkeit
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Kritischer Trefferwert
4. Waffenkunde (bis Cap)
5. Meisterschaft
6. Tempo



Wolfsrudel: Mit »Stampede« greifen all eure Tiere gleichzeitig an, das geht aber nur alle zehn Minuten.

DIE FÄHIGKEITEN DES TIERHERRSCHAFT-JÄGER

KERNFÄHIGKEITEN

Fass!

»Fass« bleibt einer der besten und stärksten Angriffe des Tierherrschaft-Jägers. Die Abklingzeit bleibt bei 6 Sek. und die Fokuskosten liegen nun auch ohne Glyphe bei 37.

Kobraschuss

Ist Tierherrschaft- und Überleben-Jägern vorbehalten und verursacht anstatt 9 nun immer 14 Fokus, ansosnten bleibt alles wie gehabt.

Arkaner Schuss

Kostet nun immer 22 Fokus und bleibt auch sonst der gleiche Angriff wie zuvor.

Zorn des Wildtiers

Nach wie vor 20% mehr Schaden von eurem Begleiter 10 Sek. lang, die Abklingzeit sinkt von 2 Min. auf 1 Min., mit der alten Glyphe waren es vorher lediglich 70 Sek.

Schlangengift

»Schlangengift« bleibt der altbekannte DoT-Pfeil, der mit Beweglichkeit skaliert.

Tödlicher Schuss

Auch wenn der Waffenschaden von 150% auf 300% ansteigt, bleibt diese Attacke in etwa genauso stark wie früher, denn der Zusatzschaden wurde entfernt. Der Cooldown-Reset der früheren Glyphe ist nun immer inklusive.

NEUE FÄHIGKEITEN

Stampede

Auf Stufe 87 erhalten alle Jäger die Fähigkeit, alle ihre Begleiter auf einmal herbeizurufen um diese 10 Sek. lang an ihrer Seite kämpfen zu lassen, 10 Min. Abklingzeit.

Fährtensuche

Jäger können sich nun alle möglichen Arten von feindlichen Einheiten auf der Minikarte anzeigen lassen. Klickt dazu einfach auf die Lupe und dann auf »Jäger: Fährtensuche«.

Hol die Beute

Kann mittels eine geringen Glyphe erlernt werden und lässt euer Pet für euch looten .

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

An die Kehle gehen

Generiert nach wie vor 10 Fokus für euren Begleiter, wenn ihr mit eurem Autoschuss kritisch trefft. Neu ist, dass sich nun durch »Arkaner Schuss« die Fokuskosten eures nächsten Begleiterangriffs verringern.

Kobrastöße

Hier nichts Neues, entspricht voll und ganz dem alten Talent bei 3/3 verteilten Punkten.

Konzentriertes Zielen

Die Zauberzeit von »Kobraschuss« und »Gezielter Schuss« erhöht sich um 70% weniger, wenn ihr Schaden nehmt.

Kräftigung

Früher gab es hier bei Auto-Krits des Jäger-Pets 6 Fokus, nun bekommt ihr mit einer Chance von 15% bei jedem Auto-Hit 20 Fokus.

Exotenzähmer

Einst als »Herr der Tiere« das Schluss-Talent des Tierherrschaft-Baumes ermöglicht euch »Exotenzähmer«, wie der Name schon sagt, das Zähmen exotischer Tierchen. Neu dabei ist, dass die Abklingzeiten der Spezialangriffe eurer Begleiter um 30% reduziert werden.

Raserei

Vorher gewann euer Tier immer 6% Tempo bei jedem Angriff, nun bekommt es eine Chance von 40%, sein Tempo um 15% zu erhöhen. Das kann dann sogar gestapelt werden und hält immerhin 30 Sek. lang an.

Raubtierhiebe

Ersetzt »Beiß!« und ermöglicht euch einen leicht verringerten AoE-Pet-Angriff, wenn ihr »Mehrfachschuss« verwendet.

Seelenverwandtschaft

Erhöht euren Fokus und den eures Begleiters nun um 20, vor MoP waren es nur 10.

Wildes Herz

Hier gab es keinerlei Veränderungen.

Meisterschaft: Herr der Tiere

Auch eure Meisterschaft bleibt unangetastet, jeder Punkt erhöht den Begleiterschaden.

DIE GLYPHEN DES TIERHERRSCHAFT-JÄGERS

ENDLOSER ZORN
- Erhebliche Glyphe
- Das Ableben eures Begleiters ist schlimm genug, wenn das auch noch während »Zorn des Wildtiers« geschieht, wäre es eine kleine Katastrophe. Diese Glyphe verhindert immerhin letzteres.

GEISTBANDE
- Erhebliche Glyphe
- Auch die zweite Glyphe hilft eurem Tier. In diesem Falle tut ihr euch aber auch selbst etwas Gutes, denn mit dieser Glyphe steigt eure erhaltene Heilung um 10%. Das gleiche gilt aber auch für euren Begleiter.

BESSERUNG
- Erhebliche Glyphe
- Erhöht den geheilten Wert von »Tier heilen« um 60%, was eurem Schaden im PvE am meisten nützt, da euer Tier so länger lebt. »Glyphe: Zum Tode verurteilt« bringt im PvE als Alternative höchstens mehr Komfort.

Steht auch einem Pandaren ganz exzellent: Das T-14-Set des Jägers.

DIE PRIMÄRTALENTE DES TIERHERRSCHAFT-JÄGERS



Level 15 Die ersten drei Talente, die zur Auswahl stehen, beeinflussen alle drei »Rückzug«. »Impromptu« ermöglicht es euch, euch aus einem bewegungseinschränkenden Effekt zu befreien, und es erhöht das Bewegungstempo kurz um 60 Prozent. Im PvE kann das manchmal praktisch sein, und da ihr »Rückzug« sonst nur selten braucht, raten wir zu diesem Talent. »Um ein Haar« ist klar im PvP-Bereich angesiedelt, da solch kurze CCs im PvE recht wenig nützen. Ähnliches gilt für »Tiger & Schimäre«, das die Abklingzeit von »Rückzug« und »Abschreckung« um zehn verringert. So etwas hilft auch in der Arena oder auf dem Schlachtfeld, aber kaum in Dungeons und in Schlachtzügen. Im PvE ist es nicht so wichtig, »Rückzug« zu verwenden, da der Mindestangriffsabstand entfernt wurde.

Level 30 Im zweiten Tier warten drei ganz brauchbare Fähigkeiten. »Unterdrückender Schuss« ist auf jeden Fall eine gute Wahl, wenn man alleine unterwegs ist und auch generell für das PvE-Spiel geeignet. Denn hier gilt: Je mehr Unterbrechungsangriffe, desto besser. »Wyverngift« ist auch ein alter Bekannter, der im PvE immer dann ganz praktisch wird, wenn mehr CC gebraucht wird, denn so könnt ihr ein Ziel nochmals 30 Sekunden betäuben. Aber auch **»Bindender Schuss«** kann bei manchen Kämpfen, in welchen man zum Beispiel Feinde positionieren muss, sinnvoll werden. Dieser Pfeil verhindert, dass Gegner die ihm zu nahe kommen, sich von ihm wegbewegen. Tun sie das, werden sie kurz gestunnt. Alle drei Talent können also durchaus ihren Nutzen haben, abhängig davon, was gebraucht wird.

Level 45 Mit Stufe 45 dürft ihr euch etwas um eure Heilung kümmern. »Impromptu« heilt euch alle zwei Minuten um 30 Prozent und euer Tier um 100 Prozent Nicht schlecht, wenn man alleine unterwegs ist,und auch manchmal im Schlachtzug nicht ganz übel. Der Hauptnutzen liegt aber wohl im PvP. **»Aspekt des eisernen Falken«** ersetzt »Aspekt des Falken« und verringert euren erlittenen Schaden um 15 Prozent. Somit ist dieses Talent für Schlachtzüge und Dungeons hervorragend geeignet, da ihr so eure Heiler etwas entlastet. »Geistbande« ist ebenfalls wieder praktisch, wenn man nur wenig Heilung bekommen kann oder der Begleiter zu oft stirbt.

Level 60 »Eifer« ist von früher bekannt, um auf Knopfdruck schnell den Fokusbalken wieder aufzufüllen. Das ist mit Sicherheit im PvE immer wieder sehr nützlich, wenn zum Beispiel Fokus für die »Zorn des Wildtiers«-Phase gebraucht wird. Das zweite Talent, »Alphatier«, ermöglicht es euch, alle 30 Sekunden einen weiteren Begleiter herbeizurufen, der 15 Sekunden an eurer Seite kämpft. Dieses Zusatztier profitiert unserer Meinung nach nicht von »Zorn des Wildtiers«, es regeneriert aber mit jedem Angriff fünf Fokus. »Jagdfieber« gibt euch eine 15-Prozent-Chance, durch Fernangriffe und »Fass!« »Arkaner Schuss« oder »Mehrfachschuss« kostenlos einsetzen zu dürfen. Uns gefiel die klassische Variante mit »Eifer« am besten, auch wenn »Alphatier« ebenfalls sehr gut zu dieser Klasse passt.

Level 75 »Die Vögel« ist erst wirklich gut, wenn ihr im Raid Bosskämpfe austragt, denn nur dann stehen die Bosse lange genug, damit es sich richtig lohnt; der Angriff kostet immerhin 60 Fokus, was nicht wenig ist. Das zweite Talent »Blink Strike« teleportiert euren Begleiter sofort hinter ein bestimmtes Ziel und lässt ihn dann für 200 Prozent des normalen Schadens angreifen. Dieses Talent passt damit unserer Meinung nach in einen PvP/Arena-Kontext, da ihr dort das Ziel sehr oft wechseln müsst und es praktisch ist, das Jäger-Pet blitzschnell von einem Ort zum anderen zu bringen. »Luchsansturm« lässt euren Begleiter von einem Ziel zum nächsten springen, was für weiteren AoE-Schaden sorgt.

Level 90 »Glevenwurf« ist aufgrund seiner Bewegungseinschränkungen mehr etwas fürs PvP-Spiel, auch wenn der **Boomerang-Effekt** sehr cool aussieht. Der Schaden ist zumindest am Hauptziel sehr hoch, und wer unbedingt möchte, kann damit auch im PvE spielen (zumindest in normalen Instanzen). »Überspannen« ist aufgrund des Zurückstoßens der Gegner nicht zu empfehlen, auch wenn der Schaden sehr hoch ist und ihr damit vor allem in Fünfer-Instanzen viel Schaden wirken könntet. Besser geeignet ist somit »Sperrfeuer«, das etwas weniger Schaden als »Überspannen«, dafür aber keinen Rückstoßeffekt hat und ebenfalls mehrere Ziele trifft. Da »Sperrfeuer« aber nur eine Abklingzeit von 30 Sekunden hat, empfehlen wir dieses Talent, auch wenn es 40 Fokus kostet.



»Zorn des Wildtiers« hat nun immer eine Abklingzeit von einer Minute, welche Glyphen ihr auch benutzt.

DIE SPIELWEISE DES TIERHERRSCHAFT-JÄGERS

Wie angesprochen bleiben die Grundzüge des Tierherrschaft-Jägers in Mists of Pandaria die gleichen. Das heißt, »Fass!« ist nach wie vor der kräftigste Einzelzielangriff, der immer verwendet wird, wenn der Sechs-Sekunden-Cooldown abgelaufen ist. In der Zwischenzeit wirkt ihr »Arkaner Schuss« und regeneriert mit »Kobraschuss« und »Feuer konzentrieren« Fokus. Für erhöhten Schaden wird »Zorn des Wildtiers« gezündet und dann »Arkaner Schuss« so oft wie möglich zwischen zweimal »Fass!« gewirkt. Die neuen Talente können aber dazu führen, die Angriffsfolgen etwas zu ändern. Wenn ihr zum Beispiel mit »Alphatier« spielt, ergibt sich zusammen mit »Zorn des Wildtiers« eine sehr mächtige Rotation, denn so regeneriert ihr etwas mehr Fokus und könnt »Arkaner Schuss« immer problemlos spammen. Da »Alphatier« sogar länger als »Zorn des Wildtiers« hält, ist euer Fokusbalken auch nach dem zweiten Mal »Fass!« noch nicht geleert. Das funktioniert mit »Eifer« aber sogar noch besser, denn auch dieses Talent regeneriert noch zehn Sekunden lang insgesamt 50 Fokus, nachdem es die ersten 50 sofort bereitgestellt hat.

Wollt ihr mehrere Feinde gleichzeitig bekämpfen, verfahrt ihr ähnlich wie zuvor, nur dass ihr anstelle von »Arkaner Schuss« nun »Mehrfachschuss« spammt. Das ruft bei eurem Begleiter **»Raubtierhiebe«** hervor, was für zusätzlichen Flächenschaden sorgt. Außerdem verpasst ihr einer Gegnergruppe noch eure »Sprengfalle«. Für Tierherrschaft-Jäger passt aber auch »Luchsansturm« sehr gut, denn der Schaden dieser Attacke steigt mit »Zorn des Wildtiers« und sorgt so zusammen mit »Mehrfachschuss« für einen sehr starken Flächenschaden. Wenn ihr euch nicht sicher seid, solltet ihr »Luchsansturm« einmal ausprobieren, denn keine Klasse profitiert hiervon so sehr wie diese.

Als zusätzliche Fokusregeneration kommt außerdem »Feuer konzentrieren« zum Einsatz, welches es euch ermöglicht, »Kobraschuss« schneller zu wirken. Ihr wisst ja, dass dieser Angriff immer als Lückenfüller dazu eingesetzt wird, Fokus zu generieren, und im neuen WoW-Addon klappt das sogar noch besser, denn einerseits habt ihr ein um zehn gestiegenes Fokusmaximum von 120 und andererseits steigert jeder »Kobraschuss« euren Fokus nun um 14 (vor MoP nur neun). »Eifer« sollte aber totzdem auf Cooldown gehalten werden. Mit Stufe 90 könnt ihr, je nachdem welches Talent euch am besten gefällt, diese Basisrotation noch erweitern. Natürlich profitiert das neue Talent dank »Wildes Herz« auch von »Zorn des WIldtiers«. »Stampede« sorgt zudem ab Stufe 87 alle zehn Minuten für ein spaßiges Angriffschaos, indem es all eure Begleiter angreifen lässt.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Fass!«
2. »Feuer konzentrieren«
3. »Schlangengift«
4. »Arkaner Schuss«
5. »Kobraschuss«



Mit »Luchsansturm« springt euer Begleiter von Ziel zu Ziel und verursacht so noch mehr Schaden, wenn ihr »Zorn des Wildtiers« benutzt.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES TIERHERRSCHAFT-JÄGERS

Kampfbeginn					
Aspekt des eisernen Falken	Mal des Jägers	Zorn des Wildtiers	Schlangengift		Wer mit »Alphatier« spielt, kann dadurch zusätzlich die Fokusregeneration während »Zorn des WIldtiers« erhöhen, was es euch ermöglicht, auch nach dem zweiten »Fass!« weiterhin mit »Arkaner Schuss« anzugreifen.
Arkaner Schuss	Fass!	Arkaner Schuss	Arkaner Schuss		
Arkaner Schuss	Arkaner Schuss	Fass!	Kobraschuss		
Kampfverlauf					
Fass!	Kobraschuss	Kobraschuss	Arkaner Schuss		Zwischen »Fass!« passen einige Angriffe; wenn ihr genug Fokus habt, verwendet ihr hierfür »Arkaner Schuss«, fehlt jedoch Fokus, muss »Kobraschuss« oder »Eifer« benutzt werden.
Fass!	Feuer konzentrieren	Kobraschuss	Kobraschuss		
Fass!	Eifer	Arkaner Schuss	Zorn des Wildtiers		
Kampfverlauf (mehrere Ziele)					
Fallenschleuder	Sprengfalle	Zorn des Wildtiers	Luchsansturm		Auch im Kampf gegen mehrere Ziele ist »Zorn des Wildtiers« die wichtigste Fähigkeit, denn so könnt ihr »Mehrfachschuss« spammen und löst zudem nun »Raubtierhiebe« aus.
Fass!	Mehrfachschuss	Mehrfachschuss	Mehrfachschuss		
Mehrfachschuss	Mehrfachschuss	Fass!	Mehrfachschuss		

DER TREFFSICHERHEIT-JÄGER

Der Treffsicherheit-Jäger galt immer als die wohl beständigste und, was den Scha den angeht, sicherste Art einen Jäger zu spielen. Ob sich mit **Mists of Pandaria** daran etwas ändert, und auf was ihr achten müsst, lest ihr hier.

Von Tobias Englmeier

Wie angesprochen war der Treffsicherheit-Jäger stets eine gut ausbalancierte Klasse, die vielen einen einfachen Einstieg in das Jägerdasein ermöglichte, da sie nicht zu schwer und auch nicht zu leicht zu spielen war. Auch im nunmehr vierten WoW-Addon wird sich daran nicht allzu viel ändern. Das bedeutet, dass die Kernfähigkeiten so ziemlich die gleichen bleiben und ihr diese maximal durch das ein oder andere Talent erweitern könnt. Das klingt einerseits nicht schlecht, denn etablierte Treffsicherheit-Jäger müssen so wenig Neues lernen und werden sich recht flott den Weg zurück an die Spitze der Damage-Liste erkämpfen, andererseits stellt sich die Frage, ob genug Innovation im neuen Addon steckt. Neben den nahezu unveränderten aktiven Fähigkeiten finden sich fast alle wichtigen Talente aus dem ehemaligen Treffsicherheit-Baum im Zauberbuch wieder. **»Beständiger Fokus«** zum Beispiel bewirkt das, was zuvor »Verbesserter Zuverlässiger Schuss« getan hat, und auch »Meisterschütze« und »Sorgfältiges Zielen« bleiben euch erhalten. »Bereitschaft« steht nun allen anderen Jägern ebenso zur Verfügung, unabhängig von der Talentverteilung. Aber auch in dieser finden sich frühere Treffsicherheit-Talente wieder wie zum Beispiel »Impromtu«. Einige neue Fähigkeiten und Talente gibt es aber auch, sodass im Großen und Ganzen beim Treffsicherheit-Jäger guten Gewissens von gelungener Modellpflege gesprochen werden darf.



Das Challenge-Set des Jägers ist ganz im asiatischen Stil gehalten.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Das Hit-Cap liegt auch auf Stufe 90 bei 8% und ihr schmiedet somit zuerst hierzu um.

2 Kritischer Trefferwert

Euer kritischer Trefferwert ist wichtiger als Waffenkunde, Meisterschaft und Tempo, denn euer Begleiter erbt eure Attribute.

3 Waffenkunde (7,5%)

In MoP können Gegner euren Pfeilen ausweichen, weswegen Waffenkunde erhöht wird.

4 Meisterschaft

»Alphatier« profitiert zum Beispiel von Meisterschaft, weswegen Tempo sich gut dazu eignet, es hierfür umzuschmieden.

4 Tempo

Erhöht das Angriffstempo und verringert die Zauberzeit von »Kobraschuss«. Außerdem erhöht sich eure Fokusregeneration. Achtet darauf, dass Meisterschaft und Tempo sich nicht zu stark von einander abheben.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES TREFFSICHERHEIT-JÄGERS

Wie für alle Jäger ist Beweglichkeit stets das wichtigste Attribut, da ihr so eure Angriffskraft steigert und ohne Umwege mehr Schaden verursacht. Das **Hit-Cap** liegt immer noch bei acht Prozent und sollte so schnell, wie es irgendwie geht, erreicht werden. Habt ihr das nicht, kostet es euch viel Schaden. An dritter Stelle steht eure kritische Trefferchance, die wichtiger als Meisterschaft, Tempo und sogar stärker als die neu dazugekommene Waffenkunde ist. Das liegt daran, dass so gut wie alle eure Spezialangriffe für doppelten Schaden kritisch treffen, und außerdem erbt euer Begleiter eure kritische Trefferchance. Waffenkunde ist für Fernkämpfer nicht ganz so wichtig, denn sie betrifft nur das Ausweichen, parieren können eure Feinde eure Distanzangriffe aber immer noch nicht.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Beweglichkeit
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Kritischer Trefferwert
4. Waffenkunde (bis Cap)
5. Meisterschaft
6. Tempo



»Bereitschaft« ist aufgrund von »Sorgfältiges Zielen« immer noch eine tolle Fähigkeit für Treffsicherheit-Jäger.

DIE FÄHIGKEITEN DES TREFFSICHERHEIT-JÄGERS

NEUE FÄHIGKEITEN

Stampede

Auf Stufe 87 erhalten alle Jäger die Fähigkeit, alle ihre Begleiter auf einmal herbeizurufen, um diese 10 Sek. lang an ihrer Seite kämpfen zu lassen, 10 Min. Abklingzeit.

Fährtensuche

Jäger können sich nun alle möglichen Arten von feindlichen Einheiten auf der Minikarte anzeigen lassen. Klickt dazu einfach auf die Lupe und dann auf »Jäger: Fährtensuche«.

Hol die Beute

Kann mittels einer geringen Glyphe erlernt werden und lässt euer Pet für euch looten.

KERNFÄHIGKEITEN

Gezielter Schuss

Bleibt unverändert, das heißt 50 Fokus und eine Wirkungszeit von 2,9 Sek.

Zuverlässiger Schuss

Nun ausschließlich dem Treffsicherheit-Jäger vorbehalten, erzeugt anstatt 9 jetzt 14 Fokus.

Arkaner Schuss

»Arkaner Schuss« erfährt keine Änderungen und auch die Kosten bleiben bei 22 Fokus

Schimärenschuss

Die Abklingzeit eures wichtigsten Angriffs sinkt um 1 Sek. von 9 auf 10, was früher mit einer Glyphe erreicht werden konnte. Die Heilung sinkt zudem von 5% auf 3%.

Schlangengift

»Schlangengift« bleibt der altbekannte DoT-Pfeil, der mit Beweglichkeit skaliert.

Tödlicher Schuss

Auch wenn der Waffenschaden von 150% auf 300% ansteigt, bleibt diese Attacke in etwa genauso stark wie früher, denn der Zusatzschaden wurde entfernt. Der Cooldown-Reset der früheren Glyphe ist nun immer inklusive.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Bombardement

Steht nun passiv zur Verfügung und verringert nach wie vor die Fokuskosten von »Mehrfachschuss« 5 Sek. lang um 50%, wenn ihr zuvor damit kritisch getroffen habt.

Beständiger Fokus

Ersetzt das alte Talent »Verbesserter Zuverlässiger Schuss« und erhöht nun, wenn ihr zweimal »Zuverlässiger Schuss« hintereinander wirkt, das Distanzangriffstempo 10 Sek. um 15%. Zudem generiert ihr 3 Fokus mehr.

Erschütterndes Sperrfeuer

Der 4-Sekunden-Stun durch »Schimärenschuss« und »Mehrfachschuss« bleibt auch.

Meisterschütze

Hier nichts Neues: Bei 5 Stapeln wird »Gezielter Schuss« einmal zu einem Sofortzauber.

Rasche Erhohlung

Bringt nach wie vor, wenn »Schnellfeuer« aktiv ist, alle 3 Sek. 12 Fokus, der Zusatzfokus durch »Schneller Tod« fällt aber weg.

Sorgfältiges Zielen

Erhöht immer noch die kritische Trefferchance von »Zuverlässiger Schuss« und »Gezielter Schuss« um 60%, wenn euer Ziel mehr als 90% Leben hat. »Kobraschuss« fällt hier nun weg, da ihr den Angriff nicht mehr nutzen dürft.

Durchschlagende Schüsse

Auch hier alles beim Alten: 30% des Schadens von »Zuverlässiger Schuss« und »Gezielter Schuss« ticken 8 Sek. als DoT weiter.

Meisterschaft: Pfeilhagel

Selbst wenn sich Name und Text leicht geändert haben, erhöht Meisterschaft immer noch die Chance auf zusätzliche Distanzangriffe.



Die T-14-Rüstung des Jägers sieht wesentlich traditioneller aus.

DIE GLYPHEN DES TREFFSICHERHEIT-JÄGERS



SCHIMÄREN-SCHUSS

- Erhebliche Glyphe
- Damit »Schimärenschuss« wieder 5% eurer Lebensenergie heilt, benötigt ihr nun eine Glyphe, denn ohne die heilt euch euer wichtigster Angriff nur noch um 3% eurer Lebenspunkte.



GEISTBANDE

- Erhebliche Glyphe
- Durch diese Glyphe erhöht sich eure erhaltene Heilung sowie die eures Begleiters um 10%, was sich auch im PvE als eine sehr wichtige Hilfe herausstellt, da ihr so dem Ableben eures Begleiters entgegenwirkt.



BESSERUNG

- Erhebliche Glyphe
- Auch wenn »Glyphe: Geistbande« und eventuell das gleichnamige Talent euch schon in Bezug auf Survivability unterstützen, ist die 60%-ige Erhöhung von »Tier heilen« dieser Glyphe sehr empfehlenswert.

DIE PRIMÄRTALENTE DES TREFFSICHERHEIT-JÄGERS



Level 15 »Rückzug« spielt im PvE keine große Rolle mehr, denn da der Mindestangriffsabstand aus dem Spiel genommen wurde, setzt ihr die Fähigkeit nur noch selten ein. Deshalb ist »Tiger und Schimäre« eher dann praktisch, wenn ihr alleine questet oder levelt, weil die Verkürzung der Abklingzeit von »Abschreckung« um 60 Sekunden nicht schlecht ist. Im Instanzspiel bringt das nichts, da ihr während »Abschreckung« keinen Schaden verursachen könnt. »Um ein Haar« hilft ebenfalls nur im PvP oder, wenn ihr alleine unterwegs seid. Bleibt also noch »Impromptu«, das es euch ermöglicht, euch aus einem bewegungseinschränkenden Effekt zu befreien, wenn ihr »Rückzug« verwendet. Aus Mangel an guten Alternativen ist also »**Impromptu«** das brauchbarste Talent.

Level 30 Im zweiten Tier stehen verschiedene CCs zur Auswahl. »Unterdrückender Schuss« ist dabei nach wie vor ein starkes Talent, denn kaum eine andere Klasse hat einen so guten Silence-Angriff. Das liegt daran, dass ihr »**Unterdrückender Schuss«** bequem aus der Distanz wirken könnt. Wer im PvE Dungeons und Schlachtzüge besucht, ist damit also gut beraten, denn Fähigkeiten der Gegner zu unterbrechen, ist wichtig und sollte von möglichst vielen DDs beherrscht werden. »Wyverngift« kann als eine Art Backup-Stun benutzt werden, meist ist das aber weniger sinnvoll als »Unterdrückender Schuss«. »Bindender Schuss« kann Feinde an einer bestimmten Stelle festhalten, was natürlich auch im PvP zum Einsatz kommen wird und im PvE nur in manchen Situationen Vorteile bietet.

Level 45 Auf Stufe 45 könnt ihr mit »Aspekt des eisernen Falken« euren erlittenen Schaden dauerhaft um 15 Prozent verringern, was flapsig ausgedrückt durch die Bank hilfreich ist. Vor allem aber in Schlachtzügen, in welchen ihr nicht die Hauptaufmerksamkeit der Heiler habt, ist das praktisch, da ihr so schlichtweg weniger Heilung braucht. »Impromptu« heilt zwar mit 30 Prozent der Gesundheit genug, die Abklingzeit ist aber mit zwei Minuten recht hoch, weswegen wir dieses Talent eher im PvP oder in der Arena sehen. Allerdings kann dort »Aspekt des eisernen Falken« ebenfalls glänzen. »Geistbande« ist das einzige Talent, von dem euer Begleiter profitiert, was aber zu einem Treffsicherheit-Jäger auch wegen der aktuellen Glyphenauswahl nicht so gut passt.

Level 60 »Alphatier« ist mit 30 Sekunden Abklingzeit und einer zusätzlichen Fokusregeneration nahezu das perfekte Talent für den Treffsicherheit-Jäger. »Jagdfieber« ist ein Procc-Talent, was verhältnismäßig selten auftritt. »Eifer« regeneriert ebenfalls einen Menge Fokus, wir sind aber trotzdem von »Alphatier« überzeugt.

Level 75 **»Die Vögel«** wird im Raid immer wichtiger, da ihr ab 20 Prozent Gegnergesundheit einen Schadens-Boost erhaltet, der sich in einer Reduzierung der Abklingzeit um eine Minute äußert. »Blink-Strike« ist etwas für PvP-Spieler, »Luchsansturm« hingegen ist in Dungeons sehr praktisch, weil euer Pet damit mehrere Ziele trifft.


Da der Mindestangriffsabstand entfernt wurde, könnt ihr als Jäger mittlerweile so nahe am Gegner stehen, wie ihr wollt.

Level 90 Auf Stufe 90 können alle drei Talente mit ihren DPS-Werten überzeugen. »Glevenwurf« ist trotzdem mehr im PvP angesiedelt, da euch die Bewegungstempoverringerung der Gegner nichts bringt. Immerhin kann das Talent alle 15 Sekunden verwendet werden, was recht häufig ist. Zudem ist die Fähigkeit mit 20 Fokus nicht zu teuer. »Überspannen« verursacht höheren Schaden als »Sperrfeuer«, ruft aber einen Rückstoß hervor, was oftmals gefährlich werden kann. Der Vorteil ist aber, dass dieser Angriff im Gegensatz zu »Sperrfeuer« nicht kanalisiert wird. Da aber die Abklingzeit von »Sperrfeuer« kürzer ist, raten wir zu diesem Talent.

DIE SPIELWEISE DES TREFFSICHERHEIT-JÄGERS

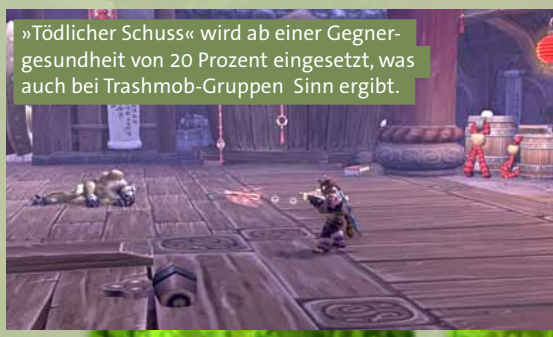
Da sich an »Sorgfältiges Zielen« nichts geändert hat, verschieben sich auch im neuen Addon die Schussprioritäten in der Phase, in der ein Gegner **90 Prozent Lebensenergie** besitzt, etwas zugunsten von »Gezielter Schuss« und »Zuverlässiger Schuss«.

Da euch »Bereitschaft« nun immer zur Verfügung steht und ihr auch auf »Alphatier« setzt, läuft der Kampfbeginn gegen einen Gegner, der länger als zwölf Sekunden lebt, in etwa so ab: »Mal des Jägers« nicht vergessen, dann »Schlangengift« und anschließend sofort »Schnellfeuer« wirken. Benutzt jetzt »Gezielter Schuss« und nun zweimal »Zuverlässiger Schuss«, um »Beständiger Fokus« zu starten. Im Folgenden wirkt ihr wieder zweimal »Gezielter Schuss«, denn während der Gegner über 90 Prozent Gesundheit hat, ist dies eure stärkste Attacke. Diese Rotation lässt sich bei Bossen, die nach ihr immer noch über 90 Prozent Lebensenergie besitzen, auch wiederholen, denn ihr setzt ja die Cooldowns durch »Bereitschaft« zurück. Anstelle von »Schlangengift« nutzt ihr dann aber »Schimärenschuss«, um ersteres zu verlängern. Idealerweise zündet ihr nun »Bereitschaft« gleich nach dem ersten »Schnellfeuer«. Da »Bereitschaft« »Alphatier« ebenfalls zurücksetzt, solltet ihr auch diese Fähigkeit zweimal anwenden, am besten nach »Gezielter Schuss«. Reicht es aus, diese Rotation einmal auszuführen, um einen Boss unter 90 Prozent zu bringen, haltet ihr euch anschließend an die normale Prioritätenliste, in der »Schimärenschuss« und der »Feuer!«-»Gezielter Schuss« am wichtigsten sind. Ihr kümmert euch außerdem darum, »Beständiger Fokus« durch zweimal »Zuverlässiger Schuss« permanent aufrechtzuhalten und nutzt in den Pausen dazwischen hin und wieder »Arkaner Schuss« oder auch mal »Gezielter Schuss«, wenn »Alphatier« und »Zuverlässiger Schuss« als nächstes an der Reihe sind.

Auf Stufe 90 wird »Sperrfeuer« dank 320 Prozent Waffenschaden zur stärksten Attacke, die ebenfalls von »Bereitschaft« zurückgesetzt werden sollte. Ihr müsst dann auch nicht mehr zwangsläufig auf »Alphatier« gehen. Wer aber merkt, dass »Alphatier« bei der **Fokusregeneration** fehlt, kann ruhig auch auf Stufe 90 hierbei bleiben, zumal das Ganze auch praktisch im Mehrzielkampf ist, denn so wird »Mehrfachschuss« schneller wieder anwendbar. Dabei ist im Übrigen »Irreführung« nach wie vor hilfreich, um Bedrohung umzuleiten. Für etwas mehr AoE-Schaden ist »Luchsansturm« immer gut, und die »Die Vögel« ist für Jäger, die viele Instanzen und Schlachtzüge spielen, sowieso irgendwann nicht mehr wegzudenken.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Schlangengift«
2. »Schimärenschuss«
3. »Gezielter Schuss« (»Feuer!«)
4. »Alphatier«
5. »Zuverlässiger Schuss«
6. »Arkaner Schuss«


»Tödlicher Schuss« wird ab einer Gegnergesundheit von 20 Prozent eingesetzt, was auch bei Trashmob-Gruppen Sinn ergibt.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES TREFFSICHERHEIT-JÄGERS

Kampfbeginn

Aspekt des eisernen Falken	Mal des Jägers	Schlangengift	Schnellfeuer	»Gezielter Schuss« ist bis 90 Prozent Gegnergesundheit euer stärkster Angriff, abgesehen von den Stufe-90-Talenten wie »Sperrfeuer«.
Gezielter Schuss	Zuverlässiger Schuss	Zuverlässiger Schuss	Gezielter Schuss	
Gezielter Schuss	Alphatier	Bereitschaft	Schimärenschuss	

Kampfverlauf

Schimärenschuss	Zuverlässiger Schuss	Zuverlässiger Schuss	Procc: Feuer!	»Schimärenschuss« und »Zuverlässiger Schuss« sind die beiden Attacken, die abwechselnd verwendet werden und durch »Gezielter Schuss« und »Arkaner Schuss« ergänzt werden.
Gezielter Schuss	Alphatier	Arkaner Schuss	Schimärenschuss	

Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Fallenschleuder	Sprengfalle	Sperrfeuer	Mehrfachschuss	Auf Stufe 90 kommt im Gruppenkampf das neue Talent zum Einsatz oder, wenn ihr »Luchsansturm« gewählt habt, auch ein Stufe-75-Talent.
Mehrfachschuss	Zuverlässiger Schuss	Zuverlässiger Schuss	Mehrfachschuss	

Kampfverlauf (Max DPS)

Stampede	Sperrfeuer	Schimärenschuss	Alphatier	Durch »Bereitschaft« lassen sich alle Schadens-Cooldowns bis auf »Stampede« zurücksetzen, was für maximalen Schaden postwendend gemacht wird.
Schnellfeuer	Bereitschaft	Sperrfeuer	Schimärenschuss	

DER FUROR-KRIEGER



Als Furor-Krieger habt ihr es mit einer Fülle von Neuerungen zu tun. Der **Dual-Wield-Spezialist** ist sowohl im PvE als auch im PvP ein konkurrenzfähiger Damage Dealer, der sich jedoch etwas anders spielt als gewohnt.

Von David Englmeier

Dass mit Mists of Pandaria die Haltungen des Kriegers nicht mehr für die einzelnen Spezialisierungen zwingend vorgegeben sind, ist auch für den Furor-Krieger die erste gravierende Neuerung, mit der er umgehen muss. Seid ihr in Kämpfen, in denen ihr selbst keinen Schaden erleidet, bleibt ihr in der Kampfhaltung, da hier sowohl durch **»White-Hits«** als auch Fähigkeiten Wut aufgebaut wird. Erleidet ihr jedoch hin und wieder etwas Damage, entscheidet ihr euch für die »Berserkerhaltung«, denn diese sorgt für einen schnelleren Wutaufbau. Genau wie beim Waffen-Kollegen erzeugt die Hauptfähigkeit »Blutdurst« nun Wut, anstatt welche zu kosten. Somit wandert sie in der Prioritätenliste klar auf Platz eins. Generell war enormer Flächenschaden in Cataclysm dem Waffen-Krieger mit Hilfe von **»Klingensturm«** vorbehalten. Wegen des neuen Talentsystems können nun aber auch Furor-Krieger das massive AE-Talent auswählen. Dies bietet sich deswegen an, da »Klingensturm« mit beiden Waffen trifft und so enormen Flächenschaden verursacht. Dank »Spalten« und »Wirbelwind« ist auch abseits der Cooldowns starker Flächenschaden garantiert. Natürlich lässt sich der Furor-Krieger auch für Einzelschaden optimieren, doch liegen seine Vorteile momentan eher im AE-Bereich. Starten wir jedoch wie gewohnt mit der Attributgewichtung, denn auch hier gibt es viel Neues!

Scharf: ein, in Tier-14 gewandeter Furor-Krieger.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Bis ihr nicht mehr verfehlen könnt, wird Tempo, dann Meisterschaft und zuletzt kritischer Trefferwert in Trefferwert umgewandelt.

2 Waffenkunde (7,5%)

Jetzt müsst ihr ausschließen, dass Gegner parieren oder ausweichen. Dazu schmiedet ihr wieder zuerst Tempo, dann Meisterschaft und wenn nötig den kritischen Trefferwert um.

3 Kritischer Trefferwert

Sobald das Hit- und Waffenkunde-Cap erreicht ist, steigert ihr euren kritischen Trefferwert so gut es geht. Erst schmiedet ihr Tempo, dann Meisterschaft um.

4 Meisterschaft

Ist nun noch Tempo übrig, wird dieses in Meisterschaft umgeschmiedet, so erhöht ihr den Schaden im Wutzustand.

5 Tempo

Völlig überflüssige Attribute werden nun in Tempo verwandelt.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES FUROR-KRIEGERS

In PvE-Fights führt immer noch kein Weg an der Hit-Grenze vorbei. Erst wenn sie erreicht ist, kann es mit konstantem Schadensausstoß überhaupt erst losgehen. Danach muss das Waffenkunde-Cap übersprungen werden, um das Parieren und Ausweichen eurer Feinde gänzlich zu umgehen. Da euch kritische Treffer eurer Fähigkeiten »Blutdurst« und »Kolossales Schmettern« neuerdings in einen **Wutzustand** versetzen, steigert ihr zunächst die Stärke und dann direkt den kritischen Trefferwert, denn so erhöht ihr logischerweise eure Chancen auf möglichst viele Wutzustände. Um den Schaden im Wut-Modus zu verbessern, setzt ihr nun auf Meisterschaft. Könnt ihr hier eine Schadenserhöhung von ungefähr 25 Prozent erreichen, seid ihr auf der sicheren Seite. Tempo bringt euch nicht viel, da ihr euer Angriffstempo nach wie vor durch »Schlaghagel« anhebt.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Trefferwert (bis Cap)
2. Stärke
3. Waffenkunde (bis Cap)
3. Kritischer Trefferwert
4. Meisterschaft
5. Tempo



Besonders in Kombination mit zwei Zweihandwaffen ist »Klingensturm« ein sehr starker Flächenangriff.

DIE FÄHIGKEITEN DES FUROR-KRIEGERS

KERNFÄHIGKEITEN

Sturmangriff

Je nach Vorliebe verbessert ihr die Einsatzmöglichkeiten von »Sturmangriff« durch eines der ersten drei Primärtalente.

Blutdurst

Neben der bereits bekannten Selbstheilung erzeugt »Blutdurst« nun 10 Wutpunkte. Außerdem treffen kritische Treffer mit »Blutdurst« mit dem doppelten Schaden.

Wütender Schlag

Dieser Angriff procct, sobald ihr euch im Wutzustand befindet. Durch die Steigerung eurer kritischen Treffer erhöht ihr demnach auch die Procc-Chance von »Wütender Schlag«.

Wilder Stoß

»Wilder Stoß« ist ein neuer, mächtiger Angriff, der Ziele mit dem DoT »Tödliche Wunden« belegt, der dessen Heilung um 10% verringert.

Rasender Berserker (Passiv)

Erlaubt euch, zwei Waffen zu tragen. Zudem wird der Schaden eurer automatischen Attacken und der Schildhandangriffe erhöht.

Hinrichten

»Hinrichten« sorgt wie gewohnt als Finisher ab 20% Feindesenergie für eine ordentliche Schadenssteigerung.

NEUE FÄHIGKEITEN

Demoralisierende Banner

Wenn ihr als Furor-Krieger den Schaden eurer Feinde um 10% verringern wollt, stellt ihr dieses Banner (ab Stufe 87) auf.

Schädelbanner

Für 10 Sek. 20% mehr Krit? Dann muss das »Schädelbanner« in den Boden gerammt werden! Eure Gruppe wird es euch danken!

Spottendes Banner

Das Tankbanner. Einem Furor-Krieger jedoch nutzt es nur in Notsituationen, in denen es gilt, alle Feinde schnell an sich zu binden.

Durch das Schwert umkommen

Wenn's eng wird. Eine nette Schutzfähigkeit, die eure Parierchance um 100% erhöht und euren erlittenen Schaden um 20% senkt.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Schlaghagel

Einer der Klassiker unter den Furor-Fähigkeiten. Mit einer Chance von 9% werden eure nächsten 3 Angriffe 25% schneller ausgeführt.

Schäumendes Blut

Für eine der neuen Kern-Mechaniken verantwortlich. Mit einer Chance von 20% reduziert »Blutdurst« den Cooldown der nächsten 3 »Wilden Stöße« auf 1 Sek.

Metzger

»Metzger« erhöht die Anzahl der mit »Wirbelwind« getroffenen Ziele auf bis zu 3. Im Kampf gegen mehrere Feinde ist »Wirbelwind« demnach unverzichtbar.

Tiefe Wunden

Da »Verwunden« weggefallen ist, sorgt nun »Tiefe Wunden« für Blutungsschaden, der durch eure Kernfähigkeiten ausgelöst wird.

Zielstrebiger Furor

Damit sich der Einsatz von zwei Einhandwaffen lohnt, sorgt dieses Talent für die benötigte Schadenssteigerung.

Titanengriff

Ohne »Titanengriff« könnte kein Furor-Krieger zwei mächtige Zweihandwaffen schwingen.

Plattenspezialisierung

5 % mehr Stärke? Sicher, aber nur wenn ihr ausschließlich Plattenrüstungen anzieht! Also Finger weg, von Kette, Leder oder sogar windigen Stoffrüstungen!

Meisterschaft: Ungezügelte Wut

Erhöht den Schaden im Wutzustand. Trotzdem ist die Meisterschaft schwächer als die generelle Steigerung der Chance, den Wutzustand durch kritische Treffer zu erreichen.

DIE GLYPHEN DES FUROR-KRIEGERS

BLUTDURST
- Erhebliche Glyphe

- Wollt ihr während des Kampfes auf eine um 100% erhöhte Heilung durch »Blutdurst« zurückgreifen, nehmt ihr diese Glyphe. Mit dem Talent »Bevorstehender Sieg« habt ihr so eine stabile Selbstheilung.

TOSENDER WIND
- Erhebliche Glyphe

- Um im Mehrzielkampf einen Vorteil zu erlangen, wählt ihr diese Glyphe. Sie garantiert euch mit »Wirbelwind« ein weiteres Ziel zu treffen, nachdem ihr »Wütender Schlag« genutzt habt.

KOLOSSALES SCHMETTERN
- Erhebliche Glyphe

- Wegen der direkten Schadenssteigeurng, welche diese Glyphe gewährt, wählt ihr sie auch als Furor-Krieger, denn der Effekt »Rüstung zerreißen« wird nun automatisch auf eurem Feind platziert.

Dieser Plattenkönig ist ein Furor-Krieger, der das komplette Challenge-Set gesammelt hat.

DIE PRIMÄRTALENTE DES FUROR-KRIEGERS



Level 15 Für welches der drei Talente ihr euch auf Stufe 15 entscheidet, bleibt euch weitestgehend selbst überlassen. Die Vorteile, die jede der Verbesserungen des »Sturmangriffs« bietet, hängen stark von eurer Spielweise beziehungsweise euren persönlichen Vorlieben ab. In unserem Fall haben wir uns für die **»Dampfwalze«**, also eine generelle Reduktion der Abklingzeit von »Sturmangriff« um acht Sekunden, entschieden. Mit »Doppelt hält besser« könnten wir zweimal hintereinander chargen, bevor der Cooldown ausgelöst werden würde, während uns »Kriegstreiber« einen dreisekündigen Stun und einen Knockback unseres Feindes gewähren würde – eher etwas für diejenigen, die weniger auf Mobilität angewiesen sind.

Level 30 Im zweiten Tier ist die Entscheidung für Furor-Krieger klarer. Der Angriff **»Bevorstehender Sieg«**, der »Siegesrausch« vollständig ablöst, heilt euch für zehn Prozent eurer Gesamtgesundheit. Zusammen mit dem heilenden Effekt von »Blutdurst« könnt ihr euch mit diesem Talent eine sehr konstante Selbstheilung aufbauen, die mehr oder weniger automatisch von statten geht. Noch dazu verbraucht der neue Angriff nur zehn Wutpunkte, ist so auch in Wutengpässen nutzbar. Wer weniger auf permanente Heilung setzt, entscheidet sich hier für **»Wütende Regeneration«**, das euch wesentlich stärker heilt, jedoch mit einer Minute Cooldown auch über die doppelte Wartezeit von »Bevorstehender Sieg« verfügt. »Kräfte Sammeln«ist eher für PvP-Krieger gedacht, da es nur dann Gesundheit regeneriert, wenn ihr unter 35 Prozent Lebenspunkte fallt. Zusätzlich bietet das Talent für Unbeweglichkeits- und Betäubungseffekte eine nette Wutregeneration an, doch ist auch dieser Fall eindeutig PvP-spezifisch.

Level 45 Auf der nächsten Stufe fällt im PvP-Spiel die Entscheidung zwischen **»Erschütternder Ruf«** und »Unterbrechender Ruf«, »Durchdringendes Heulen« hingegen war und ist ein klassisches PvP-Talent. Zurück zur Auswahl: Beide sind Talente, die euch in einer kritischen Situation, in der ihr es mit mehreren Monstern zu tun habt, einen Vorteil verschaffen sollen. Ob ihr nun deren Zauber unterbrecht (Unterbrechender Ruf) oder die Mobs mit »Erschütternder Ruf« für fünf Sekunden wurzelt, ist von eurer Präferenz abhängig. Wir wählen hier den »Erschütternden Ruf«, da wir die Glyphe «Unhöfliche Unterbrechung«, die uns einen Schadens-Boost bei Zauberunterbrechung gewähren würde, nicht gewählt haben. Hingegen finden wir uns häufiger in Situationen wieder, in denen wir mit unserem starken AE-Angriff Aggro gezogen haben und können somit durch »Erschütternder Ruf« unserem Tank die Chance gewähren, sich diese zurückzuholen, während wir uns selbst mit »Heldenhafter Sprung« aus der Affaire ziehen.

Level 60 Hier ist die Entscheidung klar. Dank zweier Zweihandwaffen richtet ihr mit **»Klingensturm«** einen enormen Flächenschaden an. »Schockwelle« hingegen ist fürs Tanken und im PvP geeignet, während der Schaden von »Drachengebrüll« zwar nicht zu verachten ist, jedoch keinen so großen Effekt aus der Furor-Spezialisierung schlägt wie »Klingensturm«.

Level 75 **»Massenzauberreflexion«** in der vorletzten Zeile ist eine besonders für Schlachtzüge extrem starke Fähigkeit, da ihr alle Zauber, die Freunde treffen würden, einfach zurückwerft. So einen Schadensbonus lassen wir uns nicht entgehen!

Level 90 Ist »Blutbad« fürs PvP und »Sturmblitz« fürs Tanken geeignet, schlägt nichts den Schaden, den **»Avatar«** durch die Verwandlung in eine gnadenlose Kampfmaschine besonders in Kombination mit »Klingensturm« hervorruft.



»Wütender Schlag« steht bereit, wenn ihr in den Wutzustand übergeht. Dementsprechend müsst ihr diesen so oft wie möglich erreichen.

DIE SPIELWEISE DES FUROR-KRIEGERS

Neben seiner neuen Stärke im Flächenschadenverursachen hat sich bei Furor-Kriegern in Sachen Spielweise hauptsächlich etwas durch den neuen Angriff »Wilder Stoß« und den Wegfall von **»Zerschmettern«** geändert. In Bezug auf den Kampfbeginn ist die Fähigkeitenabfolge also so gut wie unverändert. Zuerst bufft ihr euch mit »Schlachtruf« oder »Befehlsruf«, werft eine eurer Waffen in das Ziel und sprintet mir »Sturmangriff« hinterher. Genau wie beim Waffen-Krieger setzt ihr nun zuerst eure wuterzeugende Fähigkeit, in diesem Fall »Blutdurst« ein. Danach müsst ihr drei Debuffs auf den Feind legen, die nach Möglichkeit auch permanent gehalten werden sollten. Zuerst wäre da der rüstungsverringernde Effekt von »Kolossales Schmettern«, der durch »Rüstung zerreißen«, das via Glyphe ausgelöst wird, noch verstärkt wird. Egal ob es nun geprocct ist oder nicht, setzt ihr nun »Wilder Stoß« ein, um die Heilungsverringerung »Tödliche Wunden« anzubringen.

In eure normale Kampfrotation, die von den Proccs von **»Wilder Stoß«** sowie **»Wütender Schlag«** lebt, schiebt ihr immer dann, wenn der Global Cooldown von »Blutdurst« noch nicht ganz abgelaufen ist, einen »Heldenhaften Stoß« oder »Spalten« ein, da diese beiden Fähigkeiten nicht vom Global Cooldown betroffen sind. Jedoch solltet ihr darauf achten, für diesen Fall auch über genug Wut zu verfügen, da beide Skills fette 30 Wutpunkte auffressen. Wollt ihr im Kampf zusätzlich HP regenerieren, nutzt ihr nach dieser Standardrotation noch euer Talent »Bevorstehender Sieg«.

Steht ihr einer Horde von Mobs gegenüber und wollt »Klingensturm« noch nicht anwenden, müsst ihr besonders auf die Proccs von »Wütender Schlag« achten, da ihr so dank eurer Glyphe »Tosender Wind« jedes Mal nach dem Einsatz von »Wütender Schlag« noch ein zusätzliches Ziel mit »Wirbelwind« erwischt.

Wenn's um den maximalen Damage geht, spielt der Furor-Krieger seine Stärken aus. Jetzt heißt es einfach, alle Cooldowns zu zünden und danach – möglichst in einer großen Horde Mobs – **»Klingensturm«** anzuwerfen. Natürlich muss hier nicht immer auf alle Cooldowns gewartet werden. Bis der mächtige »Avatar« wieder bereit ist, könnt ihr beispielsweise noch einen »Klingensturm« wirken, da dieser mit anderthalb Minuten genau die Hälfte der Abklingzeit des Level-90-Talents benötigt, um wieder bereit zu sein. Hier empfiehlt es sich, aus Komfortgründen verschiedene Makros mit simplen Cast-Reihenfolgen anzulegen, welche die drei Situationen berücksichtigen: einmal mit allen Cooldowns, dann mit »Klingensturm«, »Avatar« und »Berserkerwut« und zuletzt ganz einfach mit »Klingensturm« und »Berserkerwut«.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Blutdurst«
2. »Kolossales Schmettern«
3. »Wilder Stoß«
4. »Wütender Schlag«
5. »Wirbelwind«
6. »Heldenhafter Stoß«



»Wilder Stoß« entfaltet seine zerstörerische Wirkung, sobald »Schäumendes Blut« dessen Procc auslöst.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES FUROR-KRIEGERS

Kampfbeginn		
Schlachtruf → Heldenhafter Wurf → Sturmangriff → Blutdurst →		Nach dem Anstürmen eröffnet »Blutdurst«eure Kampfrotation. Danach belegt ihr das Ziel mit den Effekten von »Kolossales Schmettern« und »Wilder Stoß«.
Kollossales Schmettern → Wilder Stoß → Blutdurst → Heldenhafter Stoß		
Kampfverlauf		
Blutdurst → Procc: Schäumendes Blut → Wilder Stoß → Wilder Stoß →		Wann immer ihr 3 Aufladungen von »Wilder Stoß«erhaltet, werden diese sofort verbraucht. Solltet ihr einen Wutanfall bekommen, wird »Wütender Schlag« benutzt.
Wilder Stoß → Blutdurst → Procc: Wutanfall → Wütender Schlag		
Kampfverlauf (mehrere Ziele)		
Blutdurst → Donnerknall → Wirbelwind → Spalten →		In der normalen AE-Rotation gegen mehrere Ziele achtet ihr auf den Einsatz von »Wütender Schlag«, da dieser dem folgenden »Wirbelwind« ein Zusatzziel gewährt.
Procc: Wutanfall → Wütender Schlag → Wirbelwind → Blutdurst		
Kampfverlauf (Max DPS gegen mehrere Ziele)		
Avatar → Tollkühnheit → Schmuckstück → Berserkerwut →		Nachdem ihr alle Cooldowns gezündet und »Klingensturm« seine Zerstörung angerichtet hat, nutzt ihr noch die Restlaufzeit von »Tollkühnheit« aus.
Klingensturm → Wirbelwind → Spalten → Blutdurst		

DER SCHUTZ-KRIEGER

Das Grundprinzip des Tanks bleibt stets gleich: Aggro aufbauen und dazu möglichst viel aushalten, jedoch ändert sich beim **Schutz-Krieger** um einiges mehr, als man auf den ersten Blick vermuten möchte.

Von David Englmeier



Diesen Tier-14-Panzer knackt so schnell kein Boss!

Während sich die anderen beiden Spezialisierungen des Kriegers aussuchen dürfen, in welcher Haltung sie kämpfen, bleibt der Schutz-Krieger nach wie vor durchgehend bei seiner geliebten Verteidigungshaltung. Diese verringert den erlittenen Schaden um 15 Prozent und erhöht die erzeugte Bedrohung um sechs Prozent. Auch wenn sich zu den Fähigkeiten des Kriegers keine neue elementare dazugesellt hat, haben sich die alten bekannten doch teilweise ein wenig geändert. Allen voran S**childblock«**. Der ist jetzt alle 1,5 Sekunden verfügbar, kostet aber satte 60 Wutpunkte und ist nur noch zweimal innerhalb von 15 Sekunden einsetzbar. Hauptsächlich dürfte diese Änderung darauf zurückgehen, dass die Entwickler keine Tanks, die mit einer fast einhundertprozentigen Chance Angriffen durch Blocken, Parieren oder Ausweichen entgehen, mehr im Spiel möchten. Doch dazu gleich mehr in der Attributsektion. Sonst bleibt der Schutz-Krieger zum Glück eine spaßige Tank-Klasse, deren bekannte Mechaniken hier und da etwas gestrafft wurden.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Meisterschaft

Besonders die eher unwichtigen Attribute wie kritischer Trefferwert, Waffenkunde und Trefferwert schmiedet ihr zu Meisterschaft um.

2 Parieren / Ausweichen

Habt ihr ein passendes Niveau an Blockchance über Meisterschaft erreicht, verwandelt ihr erst den kritischen, dann den normalen Trefferwert in Parieren und Ausweichen.

3 Waffenkunde

Auch bei Waffenkunde und Trefferwert ist die Entscheidung denkbar kanpp. Wir geben der Waffenkunde hier eine leichte Bevorzugung.

4 Trefferwert

Sollte sich noch irgendwo kritischer Trefferwert auf eurer Ausrüstung verstecken, wird dieser spätestens jetzt umgeschmiedet.

5 Kritischer Trefferwert

Nur wenn es gar nicht anders geht, schmiedet ihr in kritischen Trefferwert um.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES SCHUTZ-KRIEGERS

Um das Problem der Tanks, die von Bossen überhaupt nicht mehr voll getroffen werden konnten, zu beheben, lässt Blizzard nun die Erhöhung der Blockchance über Meisterschaft mit ansteigendem Wert abnehmen. Fachleute sprechen hier von den sogenannten »Diminishing Returns«, also einer immer schwächer werdenden Wirkung. Somit scheint das alte Rezept, die Meisterschaft bis zur Unendlichkeit zu boosten, ausgedient zu haben. Stattdessen werdet ihr eher auf eine vermehrte Balance zwischen Blocken, Parieren und Ausweichen angewiesen sein. Da »Rache« stark gebufft wurde, nun auch mehrere Ziele trifft und von den beiden letztgenannten Attributen ausgelöst wird, scheint diese Änderung Sinn zu machen. Sonst bleibt die bisherige Attributgewichtung mit Ausdauer an der Spitze bestehen, wobei Ausweichen und Parieren nun so gut wie ebenbürtig sind und gleichermaßen gesteigert werden sollten.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Ausdauer
2. Meisterschaft
3. Parieren / Ausweichen
4. Waffenkunde
5. Trefferwert
6. Stärke
7. Kritischer Trefferwert



Überdimensionale Bossgegner sind nach wie vor die Spezialität des Schutz-Kriegers, auch wenn sich so einiges geändert hat!

DIE FÄHIGKEITEN DES SCHUTZ-KRIEGERS

KERNFÄHIGKEITEN

Sturmangriff

Hier hat sich nichts geändert. Um euch in Gegnerhorden zu transportieren ist der »Sturmangriff« nach wie vor bestens geeignet, wird aber auch noch mit einem Talent verstärkt.

Rache

Wurde stark gebufft. Neben 12.667 Schadenspunkten werden zusätzlich noch zwei weitere Ziele von »Rache« getroffen.

Schildschlag

Wie alle Krieger-Spezialisierungen hat auch der Schutz-Krieger mit »Schildschlag« nun eine Startfähigkeit, die Wut aufbaut (15 Punkte).

Verwüsten

Nach wie vor unverzichtbar, um den Debuff »Rüstung sschwächung«auf eurem Feind zu platzieren und so dessen Panzerung um bis zu 12% zu schwächen.

Schildblock

Hat zwar nur noch 1,5 Sek. Abklingzeit, kann aber nur noch zweimal in 15 Sek. eingesetzt werden und kostet jetzt dicke 60 Wutpunkte.

Letztes Gefecht

Immer noch die klassische Rettungsfähigkeit. Teilt sich nach wie vor eine Abklingzeit mit »Anspornender Schrei«.

NEUE FÄHIGKEITEN

Demoralisierendes Banner

Habt ihr keine Aggroprobleme, stellt ihr ab Stufe 87 dieses Banner auf, das 15 Sek. lang den Schaden der Feinde um 10% verringert.

Schädelbanner

Als Tank stellt ihr dieses Banner nur auf, um den Schaden und kritische Trefferchance eurer Feinde in einer Burst-Phase zu verstärken.

Spottendes Banner

Ist die Gruppen-Aggro einmal verloren gegangen, zwingt dieses Banner alle Feinde, euch für 6 Sek. anzugreifen, wobei es für 30 Sek. steht.

Schildbarriere

Eine neue Schutzfähigkeit, die abhängig von der verfügbaren Wut (maximal 60 Wutpunkte) entsprechend Schaden absorbiert.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Rache

Durch »Rache«, die nichts mit dem gleichnamigen Angriff zu tun hat, erhaltet ihr Angriffskraft im Wert von 10% eurer Lebenspunkte.

Ultimatum

Ein elementares Talent für eure Standard-Rotation. Mit einer Chance von 30% löst »Schildschalg« ein kostenloses »Spalten« oder einen »Heldenhaften Stoß« gratis aus.

Unnachgiebiger Wächter

15% mehr Ausdauer und keine Wut mehr für »Donnerknall« bezahlen zu müssen, dies verdankt ihr »Unnachgiebiger Wächter«.

Tiefe Wunden

Durch »Verwüsten« belegt ihr eure Ziele mit dem neuen DoT, der »Verwunden« ersetzt.

Plattenspezialisierung

Was käme für einen Tank anderes in Frage als eine Plattenrüstung. Als Belohnung gibt's dafür 5% mehr Ausdauer.

Blut und Donner

Um »Tiefe Wunden« auf alle umstehenden Monster zu verteilen, braucht es dieses Talent, das euch den Aggroaufbau stark erleichtert.

Meisterschaft: Kritisches Blocken

Erhöht nach wie vor die kritische und normale Blockchance. Doch nimmt die Wirkung mit gesteigerter Meisteschaft nun ab. Pures Meisterschaftsstapeln ist also Geschichte.

DIE GLYPHEN DES SCHUTZ-KRIEGERS

STELLUNG HALTEN

- Erhebliche Glyphe
- Mit dieser Glyphe wird der Schaden von »Rache«nach erfolgreichem Parieren um 50% erhöht. Somit könnt ihr, habt ihr diese gewält, das Attribut Parieren höher als Ausweichen gewichten.

HEFTIGE RÜCKWIRKUNGEN

- Erhebliche Glyphe
- Eine sehr mächtige Glyphe, die den Schaden von »Schildschlag« um 50% erhöht, solange »Schildblock«aktiv ist. Da Schaden auch Aggro aufbaut, eine sehr gute Glyphe!

SCHILD-SCHLAG

- Erhebliche Glyphe
- Derzeit ist nicht klar, ob »Schildschlag« in Zukunft noch einen magischen Effekt bannt oder nicht. Diese Glyphe würde euch diese Eigenschaft zurückgeben, falls sie entfernt würde.

Auch beim Challenge-Set wird schnell klar, ein Schutz-Krieger steckt so einiges weg.

DIE PRIMÄRTALENTE DES SCHUTZ-KRIEGERS

Level 15

Ab Stufe 15 müsst ihr euch, wie alle Krieger für eine von drei Verbesserungen eures »Sturmangriffs« entscheiden. Doch welches Talent ist hier für das Tanken am besten geeignet? Die einfache Antwort: alle drei. Ganz eurer Spielweise entsprechend wählt ihr zwischen »Dampfwalze«, das den gesamten Cooldown von »Sturmangriff« verringert, »Doppelt hält besser«, das euch zwei Charges hintereinander gewährt und **»Kriegstreiber«**, welches das Ziel zurückstößt und für drei Sekunden betäubt. Wir haben uns für letzteres entschieden, da wir so bei Kampfbeginn das angestürmte Ziel erst einmal kurz aus dem Kampf nehmen und so – besonders bei großen Gruppen – eine verbesserte Übersicht erreichen, die uns das Gruppen-Tanken ziemlich erleichtert.



Voll auf die Zwölf: Mit seinem »Schildschlag« baut der Schutz-Krieger nun seine Wut auf.

Level 30

In der zweiten Zeile müsst ihr jetzt etwas für euer Durchhaltevermögen tun. Entweder selektiert ihr das aktive Talent **»Wütende Regeneration«**, das euch bei Aktivierung um bis zu 60 Prozent eurer Gesundheitspunkte heilt, oder ihr nehmt den Angriff »Bevorstehender Sieg« – auch das funktioniert, denn der würde nun »Siegesrausch« ersetzen und euch alle 30 Sekunden um zehn Prozent heilen, sofern ihr die Abklingzeit immer voll ausnutzt. Auch hier ist es wieder Ansichtssache: entweder konstante, aber geringere Heilung durch »Bevorstehender Sieg« oder die einmalige, aber stärkere Heilung durch »Wütende Regeneration«, die allerdings nur einmal pro Minute genutzt werden kann.

Level 45

Im dritten Tier wählt ihr am besten zwischen »Erschütternder Ruf«und»Unterbrechender Ruf«. Wieder erleichtert euch **»Erschütternder Ruf«** durch fünfsekündiges Wurzeln eurer Feinde bei größeren Gruppen die Aggro zu halten. So könnt ihr die Feinde bewegungsunfähig machen und danach eine gezielte Schockwelle anbringen, die alle Gegner trifft. »Unterbrechender Ruf« bricht – wie der Name schon sagt – alle in der Nähe gewirkten Zauber, eignet sich also zur allgemeinen Schadensverringerung in Gruppen. »Durchdringendes Heulen« ist eher fürs PvP gedacht, da es euch lediglich erlaubt, all eure Gegner für die immerhin relativ lange Zeit von 15 Sekunden zu verlangsamen.



Level 60

Ab Stufe 60 stehen jetzt drei coole Angriffstalente zur Wahl. »Klingensturm« ist für Tanks ungeeignet, mit »Drachengebrüll«und »Schockwelle« können wir etwas anfangen. Ersteres fügt massiven Schaden zu und betäubt die Feinde für drei Sekunden, während die von uns gewählte **»Schockwelle«** vier Sekunden stunnt und mit zehn Metern auch eine größere Reichweite als das Gebrüll hat.

Level 75

Jetzt heißt es entweder alle Zauber, die Schlachtzugsmitglieder treffen, zu reflektieren (»Massenzauberreflexion) oder mit **»Wachsamkeit«** den Schaden und damit die Aggro eines Mitspielers auf sich umzuleiten. Wir entscheiden uns für die letzte Fähigkeit, da wir so auch »Spott« während der zwölfsekündigen Wirkungsdauer von »Wachsamkeit« ohne Cooldown wirken dürfen.

Level 90

Die einzige sinnvolle Tank-Fähigkeit auf Stufe 90 ist derzeit **»Blutbad«**, da ihr so einen massiven DoT auf allen Gegnern anbringen könnt, der diese zusätzlich – für Tanks sehr angenehm – verlangsamt. Den Burst-Schaden von »Avatar« benötigt ihr als Schutz-Krieger nicht, während der zusätzliche Waffenwurf »Sturmblitz« zwar im PvE brauchbar ist, jedoch seine große Stärke klar im PvP hat. Nur wer den SchadensBoost dieser Fähigkeit gegen betäubungsimmune Bosse ausnutzen möchte, kann sich für dieses Talent im PvE entscheiden.

DIE SPIELWEISE DES SCHUTZ-KRIEGERS

Wer sich zum ersten Mal in Mists of Pandaria als Schutz-Krieger einloggt, dem fällt sofort eines positiv auf: Fast keine eurer wichtigen Fähigkeiten verbraucht mehr Wut und »Schildschlag« baut nun noch dazu welche auf. Doch die Freude währt nicht lange. Einige besondere Fähigkeiten wie »Schildblock« oder »Wütende Regeneration« benötigen jetzt enorme 60 Wut! Eure Wut wird also neuerdings ausschließlich für diese Fähigkeiten eingesetzt. Genau betrachtet wird die Spielweise des Schutz-Kriegers dadurch etwas linearer, aber auch übersichtlicher.

Zum Wutaufbau müsst ihr also möglichst viele »Schildschläge« anbringen, dazu startet ihr selbstverständlich mit dieser Fähigkeit und setzt danach möglichst oft »Verwüsten« ein, um Proccs von »Schwert und Schild« und damit weitere **»Schildschläge«** zu erhalten. Kämpft ihr gegen mehrere Feinde, müsst ihr mit »Donnerknall« den DoT »Tiefe Wunden« auf den sekundären Feinden erneuern. Im Bosskampf fällt dies weg, da »Verwüsten« den DoT auf eurem primären Ziel hält. »Verwüsten« setzt ihr zum Kampfbeginn dreimal hintereinander ein, um drei Stacks von **»Rüstungsverringerung«** auf eurem Feind zu bekommen. Neben »Schwert und Schild« achtet ihr auf die Proccs von »Ultimatum« und wirkt so im Mehrzielkampf »Spalten«, im Einzelkampf »Heldenhafter Stoß«. Weicht ihr aus oder pariert, schlagt ihr immer sofort mir »Rache« zurück. **»Schockwelle«** könnt ihr dann einsetzen, wenn sich die Gelegenheit bietet, damit möglichst viele Monster auf einmal zu treffen. Im Optimalfall schickt ihr dann noch einen »Donnerknall« hinterher, um eure DoTs zu erneuern. Habt ihr euch für das Level-90-Talent »Blutbad« entschieden, nutzt ihr dieses am besten immer, nachdem ihr »Tiefe Wunden« mittels »Donnerknall« verteilt habt.

Natürlich wäre der Schutz-Krieger kein anständiger Tank, wenn er nicht auch in Mists of Pandaria über eine beachtliche Reihe zusätzlicher Schutz- und Selbstheilungsfähigkeiten verfügen würde. Als wichtigste setzt ihr immer ab 60 Wutpunkten **»Schildblock«** ein, das ist klar. Die anderen Fähigkeiten werden je nach Intensität des erlittenen Schadens wahlweise einzeln oder zusammen gewirkt. Beispielsweise kombiniert ihr »Schildblock« und »Wachsamkeit« sowie »Zauberreflexion«. So baut ihr viel Aggro auf, ohne dass euer Heiler ins Schwitzen gerät. Wenn es einmal richtig eng wird, stehen »Schildbarriere« und »Schildwall« sowie »Letztes Gefecht« und »Wütende Regeneration« zur Verfügung, die ebenfalls – je nach Bedarf – gemeinsam genutzt werden können. Auch hier lässt sich wieder die bewährte Pauschalregel anwenden: Je schneller die HitPoints fallen, desto mehr Rettungsfähigkeiten werden gleichzeitig gezündet.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Schildschlag«
2. »Verwüsten«
3. »Donnerknall«
4. »Rache«
5. »Spalten« /»Heldenhafter Stoß«



Wenn's gefährlich wird, könnt ihr auf ein ganzes Arsenal an Lebensrettern zählen. Hier: der gute alte »Schildwall«.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES SCHUTZ-KRIEGERS

Kampfbeginn

Befehlsruf	→	Heldenhafter Wurf	→	Sturmangriff	→	Schildschlag	→	Seid ihr angestürmt, startet ihr mit »Schildschlag«, der euch 15 Wutpunkte aufbaut. Weiter geht es mit »Donnerknall« und dreimal »Verwüsten« für die »Rüstungsschwächung«.
Donnerknall	→	Verwüsten	→	Verwüsten	→	Verwüsten	→	
Schockwelle	→	Donnerknall	→	Schildschlag	→	Verwüsten		

Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Schildschlag	→	Verwüsten	→	Donnerknall	→	Procc: Schwert und Schild	→	Neben der Prioritätenliste achtet ihr nun auf die Proccs von »Schwert und Schild« sowie »Ultimatum«. Seid ihr ausgewichen oder habt pariert, kommt »Rache« zum Einsatz.
Schildschlag	→	Parieren / Ausweichen	→	Rache	→	Procc: Ultimatum	→	
Spalten	**oder**	Heldenhafter Stoß	→	Schildblock (ab 60 Wut)	→	Schockwelle		

Defensive Kombinationen:

Schildblock (ab 60 Wut)	→	Wachsamkeit	→	Zauberreflexion	→	Schildschlag	→	Mit der ersten Kombination baut ihr Aggro auf und schützt euch gleichzeitig, während euch die zweite Folge für kurze Zeit fast unzerstörbar macht.
Schildbarriere	→	Schildwall	→	Letztes Gefecht	→	Wütende Regeneration		

DER WAFFEN-KRIEGER



Ist der Waffen-Krieger mit der neuen Erweiterung immer noch der **skrupellose Haudrauf**, den wir kennen und lieben gelernt haben? Absolut! Mit dem richtigen Vorwissen gelingt der Start ins neue Addon problemlos.

Von David Englmeier

Wie bei fast allen Klassen sind auch die Änderungen beim Waffen-Krieger beträchtlich. Neue Fähigkeiten, ein komplett neues Talentsystem und ein schlankeres Glyphenbüchlein verlangen besonders von alteingesessenen Kriegern eine Umstellung. Zuallererst hat sich die Waffen-Krieger-Fähigkeit Nummer eins, der »Tödliche Stoß«, massiv gewandelt. Er erzeugt nun Wut und kostet keine mehr, ist also prädestiniert dafür, immer auf Cooldown gehalten zu werden und auch als Kampferöffnung zu dienen. Zusätzlich wurde die Heilungsverringerung, die den »Tödlichen Stoß« definiert, zum Glück unangetastet gelassen. Hört sich soweit ziemlich nach Buff, jedoch auch nach Vereinfachung an, denn das Wut-Management des Kriegers wurde so immens erleichtert. Spektakuläre Kämpfe garantieren die neuen Schadens-Cooldowns **»Avatar«** und **»Drachengebrüll«**, die für dickste gelbe Zahlen sorgen. Jedoch könnt ihr euch, da alle Spezialisierungen die Talentverteilung gemeinsam haben, nicht nur für Schadensfähigkeiten entscheiden, Mobility und Überlebensfähigkeiten müsst ihr genauso wählen, wie etwa die Schutzfähigkeit »Massenzauberreflexion«, die euren Raid vor den Geschossen eines hinterhältigen Bosses retten kann. Doch genug der Vorworte, beginnen wir mit den neuen Fähigkeiten und Talenten, die nun alle nicht mehr von den Haltungen des Kriegers abhängig sind. Also los, Berserker, an die Waffen!

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Bis ihr nicht mehr verfehlen könnt, wird Tempo, dann Meisterschaft und zuletzt kritischer Trefferwert in Trefferwert umgewandelt.

2 Waffenkunde (7,5%)

Jetzt müsst ihr ausschließen, dass Gegner parieren oder ausweichen. Dazu schmiedet ihr wieder zuerst Tempo, dann Meisterschaft und wenn nötig den kritischen Trefferwert um.

3 Kritischer Trefferwert

Sobald das Hit- und Waffenkunde-Cap erreicht ist, steigert ihr euren kritischen Trefferwert so gut es geht. Erst schmiedet ihr Tempo, dann Meisterschaft um.

4 Meisterschaft

Um eure Bonusschwünge zu steigern, wird nun das verbleibende Tempo in Meisterschaft transformiert.

5 Tempo

Völlig überflüssige Attribute werden in Tempo verwandelt.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES WAFFEN-KRIEGERS

Gut geschliffen: Die Tier-14-Ausrüstung des Kriegers.

Soviel sich bei den Talenten und Fähigkeiten geändert hat, so konstant bleibt die Attributgewichtung des Waffenkriegers. Bevor ihr im PvE-Kampf nicht das nötige Hit-Cap erreicht und so ausgeschlossen habt, dass ihr eure Bossgegner verfehlt, braucht ihr euch um kein anderes Attribut kümmern. Die Hit-Schwelle liegt bei acht Prozent Trefferchance und garantiert euch somit, nie mehr zu verfehlen. Wie es sich für einen anständigen Krieger gehört, müsst ihr nun eure Stärke steigern, denn dieser Wert erhöht eure Angriffskraft und euren kritischen Trefferwert, kurz um euren Schaden. Items mit Stärke und kritischem Trefferwert boosten dieses Attribut also doppelt und werden gerne genommen. Meisterschaft rangiert noch klar vor Tempo, da die Zusatzschläge auch in Mists of Pandaria einen größeren Schadens- und vor allem Wutbonus gewähren als jegliches zusätzliches Tempo.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Trefferwert (bis Cap)
2. Stärke
3. Waffenkunde (bis Cap)
3. Kritischer Trefferwert
4. Meisterschaft
5. Tempo



Das Stufe-90-Talent »Avatar« erhöht euren Schadens-Output und die Wutregeneration kurzzeitig erheblich.

DIE FÄHIGKEITEN DES WAFFEN-KRIEGERS

KERNFÄHIGKEITEN

Sturmangriff

»Sturmangriff« kann nun in jeder Haltung benutzt werden und profitiert von einem der ersten drei Talente eurer Talentspezialisierung.

Kolossales Schmettern

Neben der Rüstungsverringerung kommt hier nun der Debuff »Gebrechlichkeit« dazu, der den erlittenen Schaden eurer Feinde erhöht.

Tödlicher Stoß

Generiert nun 10 Wut und wird so zum optimalen Kampf-Opener, der immer auf CD gehalten werden sollte. Auch der ausgelöste Blutungseffekt ist absolut essentiell.

Überwältigen

Spammen! Spammen! Spammen! »Überwältigen« wird nun auch durch »Tödlicher Stoß« ausgelöst und ist so sehr häufig verfügbar.

Zerschmettern

Hat seine Zauberzeit verloren und wird so zur Instant-Fähigkeit. An seiner Rolle als Füllfähigkeit ändert dies jedoch nichts.

Hinrichten

Hier hat sich nichts geändert. Hinrichten ist immer noch euer Finisher, der euch ab 20% Lebenspunkte einen Schadensboost bringt.

NEUE FÄHIGKEITEN

Demoralisierende Banner

Wenn ihr als Waffen-Krieger den Schaden eurer Feinde um 10% verringern wollt, stellt ihr dieses Banner (ab Stufe 87) für 15 Sek. auf.

Schädelbanner

Für 10 Sek. 20% mehr Krit? Dann muss das »Schädelbanner« in den Boden gerammt werden! Eure Gruppe wird es euch danken.

Spottendes Banner

Das Tankbanner: Einem Waffen-Krieger nützt es nur in Notsituationen, in denen er für 6 Sek. alle Feinde schnell an sich binden muss.

Durch das Schwert umkommen

Wenn's eng wird: Eine nette Schutzfähigkeit, die eure Parierchance um 100% erhöht und euren erlittenen Schaden um 20% senkt.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Plötzlicher Tod

Dieses ehemalige Talent erhöht eure Chance, dass der Cooldown von »Kolossales Schmettern« zurückgesetzt wird, um 6%.

Verlangen nach Blut

Erhöht eure Chancen, »Überwältigen«im Kampf einsetzen zu können, drastisch. Außerdem wird der Schaden von einem auf »Überwältigen« folgenden »Zerschmettern« durch jeden Stack dieses Talents um 30% gesteigert.

Kampferfahrung

Ihr denkt an etwas anderes als eine Zweihandwaffe? No way! »Kampferfahrung« erhöht den Schaden dieses Waffentyps um 20%.

Tiefe Wunden

Da »Verwunden« weggefallen ist, sorgt nun »Tiefe Wunden« für Blutungsschaden, der durch eure Kernfähigkeiten ausgelöst wird.

Blut und Donner

Seid ihr im Kampf gegen viele Ziele unterwegs, hilft euch dieses passive Talent, euren DoT »Tiefe Wunden« auf alle Feinde zu verteilen.

Plattenspezialisierung

5 % mehr Stärke? Sicher, aber nur, wenn ihr ausschließlich Plattenrüstungen anzieht! Also Finger weg von Kette, Leder oder windigen Stoffrüstungen!

Meisterschaft: Zusätzliche Angriffe

Eure Meisterschaft steigert die Chance, dass zusätzliche Angriffe ausgelöst werden. Diese fügen zwar nur die Hälfte eures normalen Schadens zu, sind aber für die Wuterzeugung enorm wichtig.

DIE GLYPHEN DES WAFFEN-KRIEGERS



KOLOSSALES SCHMETTERN

▸ Erhebliche Glyphe

▸ Da der Zauber »Rüstung zerreißen« einen erheblichen Schadensbonus verursacht, entscheidet ihr euch für diese Glyphe, die den Effekt immer automatisch auf eurem aktuellen Ziel platziert.



TOD VON OBEN

▸ Erhebliche Glyphe

▸ Wollt ihr mehr Mobilität, ist die Verringerung der Abklingzeit von »Heldenhafter Sprung« eine willkommene Glyphe, die ihr in bewegungsintensiven Kämpfen nur sehr ungern missen möchtet.



UNHÖFLICHE UNTERBRECHUNG

▸ Erhebliche Glyphe

▸ Da das Unterbrechen von Feindeszaubern zum Standard gehört und somit oft stattfindet, erhöht diese Glyphe entsprechend euren Unterbrechungen den Schaden um 5%.

Einem Waffen-Krieger in vollem Challenge-Set begegnet man lieber nicht alleine im Dunklen.

DIE PRIMÄRTALENTE DES WAFFEN-KRIEGERS



Level 15 Im ersten Tier des Waffenkriegers finden sich drei Talente, die alle »Sturmangriff« auf bestimmte Weise beeinflussen beziehungsweise verbessern. **»Doppelt hält besser«**, welches wir ausgewählt haben, ermöglicht es euch, »Sturmangriff« gleich zweimal auszuführen, ohne dass ein Cooldown oder ähnliches abgewartet werden muss. Das Ganze ist im PvE sehr praktisch, denn so seid ihr etwas flexibler, wenn es zum Beispiel darum geht, schnell mal einen entflohenen Add zu erwischen und dann zum Boss zurück zu gelangen. Die Alternativen hierzu sind »Dampfwalze« und »Kriegstreiber«. Letzteres macht auf jeden Fall eher im PvP-Kontext Sinn, »Dampfwalze« kann auch im PvE-Spiel gewählt werden, da es die Abklingzeit von »Sturmangriff« um acht Sekunden verringert.

Level 30 Nun geht es darum, etwas für die eigene Survivability zu tun. Dafür stehen wieder drei Talente zur Auswahl, die aber alle eure Überlebenschancen verbessern. Da im PvE ein möglichst hoher Schaden das A und O ist, entscheiden wir uns für **»Bevorstehender Sieg«**, was euch einen zusätzlichen Angriff beibringt, der zwar Wut kostet, euch dafür aber auch um zehn Prozent heilt. Wenn ihr euren Gegner mit dieser Fähigkeit tötet, gibt es sogar einen Heal von 20 Prozent. Der Nachteil hierbei ist, dass ihr weniger gut auf ganz schweren Schaden reagieren könnt. Trotzdem hat »Bevorstehender Sieg« den Vorteil, dass er nur zehn Wut kostet und somit nicht nur zur Selbstheilung, sondern auch bei temporären Wutengpässen eingesetzt wird, was eurem Schaden im Endeffekt wiederum gut tut.

Level 45 In der dritten Zeile dürft ihr einen neuen Kriegsschrei lernen. Zur Auswahl stehen: »Erschütternder Ruf«, »Durchdringendes Heulen« und »Unterbrechender Ruf«. Während die Funktion von Ruf Nummer eins klar im Arenaspiel oder generell im PvP angesiedelt ist, könnten die anderen beiden für PvE-Situationen durchaus Sinn machen. **»Unterbrechender Ruf«** tut dabei genau das, was sein Name vermuten lässt, und unterbricht die Zauberwirkung aller Gegner im Umkreis von zehn Metern vier Sekunden lang. Nachteil: Das klappt leider nur alle 40 Sekunden. Vorteil: Ein zusätzlicher Unterbrechungszauber ist auch im PvE immer eine feine Sache. Wer darauf verzichten will, sollte »Durchdringendes Heulen« nehmen, vergesst aber nicht, dass dieses Verlangsamungs-Talent einen nicht unerheblichen Betrag an Wut kostet.

Level 60 Ab Stufe 60 könnt ihr zwischen drei Schadensfähigkeiten wählen. Wir empfehlen **»Drachengebrüll«**, da dessen Schaden wirklich enorm groß ist und die Abklingzeit mit nur einer Minute nicht so hoch ist. Im Vergleich dazu ist »Klingensturm« eher schwach und »Schockwelle« ist sowieso nichts für's Damage-Dealer-PvE.

Level 75 In der vorletzten Zeile geht es wieder um Schutztalente, was allerdings nicht nur für Tanks interessant ist. **»Massenzauberreflexion«** ist zum Beispiel auch für DDs sehr praktisch, da ihr so nicht nur euch, sondern auch eure Kollegen in Kampfphasen, in denen ihr starkem Zauberschaden ausgesetzt seid, schützen könnt.

Level 90 Auf Stufe 90 sieht es momentan so aus, dass **»Avatar«** die anderen beiden locker in die Tasche steckt, denn dieses Talent macht euch für 20 Sekunden zu einer unaufhaltsamen Kampfmaschine – der Traum eines jeden Kriegers! Dabei steigert sich euer Schadens-Output um 20 und eure Wutregeneration um 50 Prozent. Damit können »Blutbad« und »Sturmblitz« nicht mithalten. Noch dazu verwandelt euch das Talent in eine mehr als furchterregende Gestalt, die jedoch meistens nur gegen computergesteuerte Feinde eingesetzt wird, da der bewegungseinschränkende Effekt von »Blutbad« im PvP einen größeren Vorteil bietet.



»Drachengebrüll«ist ein äußerst starkes, neues Talent, das euch nicht nur einen kritischen Treffer garantiert, sondern auch mehrere Ziele trifft.

DIE SPIELWEISE DES WAFFEN-KRIEGERS

Auch wenn sich für den Waffen-Krieger doch so einiges geändert hat, bleibt das Kerngeschäft im Prinzip unverändert. Soll heißen: Nach wie vor dreht sich alles um den Wutaufbau und ihren Abbau. Das Ganze läuft aber, bedingt durch die Änderungen von »Tödlicher Stoß«, etwas anders ab als das noch zu Zeiten von Cataclysm der Fall war, denn mit Mists of Pandaria kostet »Tödlicher Stoß« keine Wut mehr, sondern regeneriert durch jede Anwendung zehn Wutpunkte. Da diese Attacke aber auch noch dafür verantwortlich ist, »Tiefe Wunden« auf dem Ziel aktiv zu halten, steht sie eindeutig im Zentrum der Spielweise und wird somit, wann immer sie bereit ist, genutzt. Jetzt aber noch einmal zurück zum Start.

Der Kampfbeginn gestaltet sich wie gehabt: Zuerst »Heldenhafter Wurf«, dann Anstürmen mit »Sturmangriff«, zuvor »Schlachtruf« nicht vergessen. Als nächstes folgt dann sofort die schon beschriebene Attacke »Tödlicher Stoß« gefolgt von »Überwältigen«. Warum das? Durch das passive Talent »Verlangen nach Blut« wird **»Überwältigen«** immer nach »Tödlicher Stoß« ausgelöst. Mit einer Chance von 30 Prozent kann »Überwältigen« sogar gleich noch einmal verwendet werden, was ihr auch sofort in die Tat umsetzt, wenn sich euch diese Chance bietet. Außerdem nutzt ihr unbedingt jetzt »Zerschmettern«, weil **»Verlangen nach Blut«** dessen Schaden durch einen Stack um 30 Prozent erhöht. Um auf einen zweiten oder sogar dritten Stack abzuzielen, müsst ihr also vor »Zerschmettern« noch einmal »Überwältigen« einsetzen, sofern dies wieder geprocct ist. Mit zwei Stacks von **»Verlangen nach Blut«** erhöht ihr den Schaden von »Zerschmettern« nun schon enorm, doch ist der Fall, zwei oder sogar drei Aufladungen zu erhalten, nicht sehr wahrscheinlich. Im Kampfverlauf verwendet ihr also immer »Tödlicher Stoß«, wenn bereit, lasst dann »Überwältigen« folgen und achtet zudem auf die Proccs von »Verlangen nach Blut« und »Plötzlicher Tod«. Letzterer setzt die Abklingzeit von »Kolossales Schmettern« zurück, was nahelegt, auch diese Fähigkeit gleich einzusetzen.

Für ein gewaltiges Schadensplus sorgen dann noch die diversen Cooldown-Fähigkeiten des Waffen-Kriegers, die glücklicherweise auch alle zusammen verwendet werden können, sofern der maximale Schadens-Output an genau einem Punkt erreicht werden soll. In der unten dargestellten Weise verstärkt so **»Avatar«** das Talent »Drachengebrüll«, was wohl eindeutig für den brutalsten Schaden sorgt, den ihr als Waffen-Krieger zu vergeben habt. »Drachengebrüll« darf – wegen der geringen Abklingzeit – jederzeit auch alleine genutzt werden.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Tödlicher Stoß«
2. »Kolossales Schmettern«
3. »Überwältigen«
4. »Zerschmettern«
5. »Spalten / Heldenhafter Stoß«



Auch wenn ihr euch nicht für das AoE-Talent »Klingensturm« entschieden habt, ist ein Waffen-Krieger im Kampf gegen mehrere Ziele sehr gut zu gebrauchen!

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES WAFFEN-KRIEGERS

Kampfbeginn	Schlachtruf → Heldenhafter Wurf → Sturmangriff → Tödlicher Stoß →	Nach eurem »Schlachtruf« sprintet ihr mit »Sturmangriff« hinterher und startet mit »Tödlicher Stoß« eure gewohnte Rotation.
	Kolossales Schmettern → Überwältigen → Zerschmettern → Tödlicher Stoß →	
Kampfverlauf	Kolossales Schmettern → Tödlicher Stoß → Überwältigen → Procc: Verlangen nach Blut →	Der Kampfverlauf folgt eurer Prioritätenliste. Wenn Proccs auftreten, weicht ihr davon ab. Besonders die optimale Reaktion auf »Verlangen nach Blut« erfordert etwas Übung (siehe oben).
	Überwältigen (bei Procc) → Zerschmettern → Procc: Plötzlicher Tod → Kolossales Schmettern →	
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Weitreichende Stöße → Tödlicher Stoß → Überwältigen → Donnerknall →	Mit »Weitreichende Stöße« startet ihr eure AE-Rotation, solltet ihr den Cooldown von »Drachengebrüll« haben, passt dieses hier ebenfalls hinein.
	Wirbelwind → Spalten → Drachengebrüll	
Kampfverlauf (Max DPS)	Schädelbanner → Berserkerwut → Avatar → Drachengebrüll →	Da »Drachengebrüll« ein garantierter kritischer Treffer ist, startet ihr »Tollkühnheit« erst danach.Nach eurem »Schädelbanner« läutet »Avatar« die Max-DPS-Phase ein, da dieses Talent einen relativ langen Cooldown hat und eurer Wutgenerierung hilft.
	Tollkühnheit → Schmuckstück → Kolossales Schmettern → Tödlicher Stoß →	
	Überwältigen → Überwältigen → Zerschmettern → Heldenhafter Stoß	

DER ARKAN-MAGIER

Auch in Mists of Pandaria heißt es beim Arkan-Magier immer noch: »Arkanschlag«, »Arkanschlag« und nochmals »Arkanschlag«. Trotzdem ist die Spielweise des **Arkanisten** plötzlich erstaunlich abwechslungsreich.

Von David Englmeier



Auf dem Set des Herausforderungsmodus prangt ein arkanes Symbol.

Wer seinen Arkan-Magier in Cataclysm nicht ans absolute Damage-Maximum gepusht hat, für den könnte die Klasse etwas eintönig gewirkt haben. Immer nur »Arkanschlag«, hin und wieder Burst-Phase zünden und danach regenerieren. Zwar hat sich an diesem Ablauf mit Mists of Pandaria nichts geändert, doch sind seine Bestandteile anspruchsvoller und vor allem abwechslungsreicher geworden, sodass auch ein ambitionierter Hobby-Spieler hier wesentlich mehr gefordert wird. Der Schadensausstoß bleibt gewohnt hoch, der Weg dorthin wird eben nur ein wenig spannender.

Besonders im Hinblick auf die neuen Talente des Magiers, ändert sich das gewohnte Bild des Arkan-Zauberers gewaltig. Neuerdings sind Feuerzauber, DoTs und sogar amtlicher Flächenschaden möglich. Hauptsächlich für die Änderungen an der Standard-Rotation ist die Einführung des neuen passiven Kerntalents **»Arkane Aufladung«** verantwortlich, das euch zu einem reaktiveren Kampfablauf zwingt. Die passende Auswahl der Talente lässt euch den Magier in so gut wie alle Richtungen anpassen, jedoch dazu gleich mehr in der Talente-Sektion. Bleibt also noch eingefleischten Feuer- und Frost-Magiern zu empfehlen, auf jeden Fall einen Blick auf die Arkan-Spezialisierung zu werfen, denn großer Schaden und abwechslungsreicher Kampfablauf sprechen für sich.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (15%)

Kritischer Trefferwert und Meisterschaft werden bis zum Erreichen der Verfehlen-Grenze für Zauber in Trefferwert umgeschmiedet.

2 Tempo

Danach wird das Tempo so hoch wie möglich getrieben. Dazu müssen Meisterschaft und kritischer Trefferwert dran glauben.

3 Meisterschaft

Hab ihr den Global Cooldown zufriedenstellend gesenkt, schmiedet ihr den übrigen kritischen Trefferwert in Meisterschaft um.

4 Kritischer Trefferwert

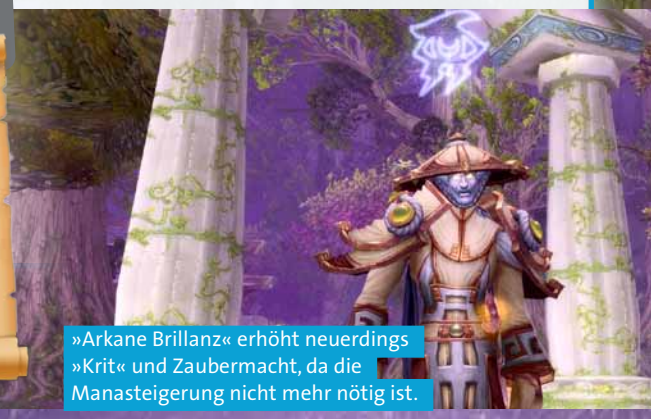
Sämtliche andere unbrauchbare Attribute werden in kritischen Trefferwert umgeschmiedet, allerdings natürlich erst, wenn keines der oben stehenden Attribute mehr möglich ist.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES ARKAN-MAGIERS

Am Primärattribut Intelligenz hat sich auf den ersten Blick nichts geändert. Ihr bufft damit eure Zaubermacht, die euren Schaden steigert, sowie den kritischen Trefferwert. Aber Moment! Hat **Intelligenz** früher nicht immer noch das Mana erhöht? Richtig, doch da nun alle Manaklassen über einen unveränderlichen Grundpool von 100.000 verfügen, ist diese Eigenschaft weggefallen. Intelligenz bleibt aber wegen ihrer Schadensverbesserung euer wichtigstes Attribut, denn bei korrekter Spielweise bekommt ihr selten Manaprobleme. Habt ihr das Hit-Cap erreicht, hebt ihr wie gewohnt das Tempo an, um mehr Arkanschläge in kürzerer Zeit zu wirken. Außerdem erhöht »Netheradaption« eure Manaregeneration abhängig vom Tempo, auch deswegen ist das Attribut enorm wichtig. **Meisterschaft** ist unterlegen, da sie euren Schaden auf Basis des unverbrauchten Manas steigert, und in der »Burn-Phase« zehrt ihr nun mal eine Menge Mana auf.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Tempo
4. Meisterschaft
5. Kritischer Trefferwert



»Arkane Brillanz« erhöht neuerdings »Krit« und Zaubermacht, da die Manasteigerung nicht mehr nötig ist.

DIE FÄHIGKEITEN DES ARKAN-MAGIERS

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Netheradaption

Große Neuerung: ihr regeneriert dank dieses passiven Talents während des Kampfes Mana. Der Clou: Je mehr Tempo ihr habt, umso mehr Mana wird im Kampf wiederhergestellt.

Verbesserter Gegenzauber

Nettes Gimmick: Euer »Gegenzauber« unterbricht nun nicht nur das Ziel, sondern bringt es auch noch ganze 4 Sek. zum Schweigen.

Zertrümmern

Da ihr ein Talent wählen müsst, das eure Gegner einfriert, macht dieses passive Talent Sinn, da es eure kritische Trefferchance gegen eingefrorene Ziele verdoppelt und um weitere 40% erhöht – kurz um, ein garantierter Krit.

Magische Kunst

Erhöht eure Intelligenz um 5%. Auch deswegen ist sie ganz klar euer Primärattribut.

Meisterschaft: Manaabhängigkeit

Gewährt euch einen Bonus von ca. 35% mehr Schaden, doch leider nur, wenn ihr volles Mana habt. In der »Burn-Phase« also weniger stark.

KERNFÄHIGKEITEN

Arkanschlag

Wie gewohnt euer primärer Schadenszauber. Doch ruft er jetzt pro Treffer eine »Arkane Aufladung« hervor, die zwar pro Tick den Schaden des Zaubers um 25% erhöht, jedoch auch die Manakosten um happige 125% steigert.

Arkanbeschuss

Wird hauptsächlich dazu genutzt, die »Arkanen Aufladungen« zurückzusetzen. Als netter Nebeneffekt wird dabei pro Stack der »Arkanen Aufladung« ein weiteres Ziel getroffen.

Arkane Aufladungen

Eure neue Kernressource. Maximal können vier Aufladungen erreicht werden, die den Schaden von »Arkanschlag« und »Arkane Geschosse« erhöhen. Beide Zauber können wie »Arkane Explosion« Aufladungen erzeugen.

Arkane Geschosse

Der wichtigste Procc des Arkan-Magiers kann nun auch »Arkane Aufladungen« hervorrufen, spart also noch mehr Mana als zuvor, da er so das Wirken von weiteren Arkanschlägen überflüssig macht. Außerdem steigern vier »Arkane Aufladungen« seinen Schaden um 100%.

NEUE FÄHIGKEITEN

Zeitverschiebung

Ab Stufe 87 könnt ihr diesen nützlichen Teleportzauber, der euch nach 6 Sek. zu eurer alten Position zurückbringt, einsetzen.

DIE GLYPHEN DES ARKAN-MAGIERS

ARKANE MACHT

- Erhebliche Glyphe
- Eine absolut wichtige Glyphe, welche die Wirkungsdauer von »Arkane Macht« verdoppelt und somit den Schaden in der Burn-Phase verlängert. Leider wird die Abklingzeit ebenfalls verdoppelt.

VERLANGSAMEN

- Erhebliche Glyphe
- Wollt ihr eure Ziele verlangsamen, ohne den gleichnamigen Zauber manuell auswählen zu müssen, könnt ihr mit dieser Glyphe via »Arkanschlag« »Verlangsamen« auf eure Feinde wirken.

ARKANE EXPLOSION

- Erhebliche Glyphe
- Durch die neuen AE-Fähigkeiten des Arkan-Magiers macht es Sinn, den Radius des klassischen Flächenschadens »Arkane Explosion« durch diese Glyphe um 5 Meter zu erhöhen.

Sexy! Das T-14-Set des Magiers steht unserer Blutelfen-Dame ganz ausgezeichnet!

DIE PRIMÄRTALENTE DES ARKAN-MAGIERS



Level 15 Ab Stufe 15 wählen wir das klassische Talent »Geistesgegenwart«, die es uns alle anderthalb Minuten erlaubt, einen sofortigen »Arkanschlag« zu zaubern. Besonders in unserer Schadensphase gewährt uns dieses Talent zusätzlichen **Damage-Output**. Den Feuer-DoT »Versengen« könnt ihr allerdings genauso erlernen, da auch er euren Schaden merklich steigert. »Eisschollen« hingegen ist eine starkes PvP-Talent, das es euch erlaubt, zwei kanalisierte Zauber während der Bewegung zu wirken.

Level 30 Nun fällt die Entscheidung zwischen »Temporales Schild«, das euch für sechs Sekunden um den in dieser Zeit erlittenen Schaden heilt, »Heiße Sohlen«, das es euch gestattet, nach erlittenem Schaden euer Bewegungstempo um 150% zu erhöhen, und **»Eisbarriere«**. Für den PvE-Kampf haben wir uns für die Barriere entschieden, da wir, während wir diesen mächtigen Schild aktivieren, nicht mehr von Zauberzeitverringerung betroffen sind. Ihr könnt dieses Talent also auch dann einsetzen, wenn der erlittene Schaden zwar nicht besonders groß ist, euch jedoch beim Zaubern so stört, dass ihr Schaden verlieren würdet.

Level 45 Jetzt sind die Talente »Ring des Frostes« und »Eisschutz« geeignet, da sie im Gegensatz zu »Frostrachen« mehrere Ziele festfrieren. Damit wir nicht selbst den Bereich der Feinde festlegen müssen, entscheiden wir uns hier für »Eisschutz«, das einem Mitspieler die Fähigkeit verleiht, bei einem Treffer alle im Umkreis von zehn Metern stehenden Feinde einzufrieren. Wegen der passiven Fähigkeit **»Zertrümmern«** sind die Eistalente für Arkan-Magier neuerdings ebenfalls wichtig, auch wenn das auf alte Arkan-Hasen etwas ungewohnt wirken mag.

Level 60 Hier wählen wir ganz klar, die **»Große Unsichtbarkeit«**, da wir mit diesem Talent unsere Aggro zurücksetzen und zusätzlich aus einer brenzligen Situation fliehen können. »Kauterisieren« würde uns einmalig vor tödlichem Schaden schützen, während »Kälteeinbruch« wieder eher fürs PvP gedacht ist, da es die Cooldowns von »Eisblock«, »Forstnova« und »Kältekegel« zurücksetzt und euch spontan um 30% heilt.

Level 75 Ab jetzt wird's spannend, da ihr einen starken AE-DoT selektieren dürft. Wir entscheiden uns für den starken »Netherorkan«, der auf beliebig viele Ziele ohne Cooldown gewirkt werden kann und bei diesen tickt. Noch dazu treffen sich diese Ziele untereinander wieder, was den Schaden mit der Anzahl der Gegner multipliziert. »Lebende Bombe« verursacht zwar mehr Einzelziel-Schaden, kann aber nur auf drei Ziele gezaubert werden. »Frostbombe« verlangsamt die Feinde zusätzlich, ist also fürs PvP.

Level 90 Auf Stufe 90 dreht sich nun alles um Manaregeneration beziehungsweise das Sparen von Mana. Erstaunlich ist hierbei, dass die Wahl des Talents »Herbeirufung« eure Attributgewichtung stark beeinflussen kann, denn das passive Talent setzt die Abklingzeit von »Hervorrufung« (aktive Manaregenerationsfähigkeit) von zwei Minuten auf zehn Sekunden herab, verringert jedoch eure passive Regeneration um 50 Prozent. Würdet ihr dieses Talent nehmen, wäre die Tempowertung, die eure Manaregeneration steigert, hinfällig. Da wir aber nach wie vor von dieser wegen »Arkanschlag« profitieren möchten, wählen wir ein anderes Talent. Mit **»Rune der Kraft«** können wir durch das Aufstellen zweier Runen unsere Regeneration um 100 Prozent steigern und so die Dauer unserer »Burn-Phase« verlängern. Außerdem wird uns die Manakonservierung vor der Phase erleichtert. »Schutz des Beschwörers« absorbiert zusätzlich Schaden, ist aber in der Regenerationswirkung nicht ganz so stark wie die anderen beiden.


»Arkanbeschuss« trifft nun pro »Arkane Aufladung« ein weiteres Ziel!

DIE SPIELWEISE DES ARKAN-MAGIERS

Nachdem ihr euch mit »Arkane Brillanz« und **»Frostrüstung«** (fünf Prozent mehr Zaubertempo) gebufft habt , beginnt die manaschonende Konservierungsphase wie gewohnt mit »Arkanschlag«. Doch im Gegensatz zu Cataclysm-Zeiten müsst ihr nun sofort beobachten, ob »Arkane Geschosse« proccen. Ist dies der Fall, wird der Zauber eingesetzt, denn auch er kann »Arkane Aufladungen« erzeugen. In seltenen Fällen erhaltet ihr sogar zwei Aufladungen von »Arkane Geschosse«, dann werden beide sofort verbraucht. Habt ihr nun – mit Procc-Glück oder ohne – vier Aufladungen von »Arkane Aufladung« erreicht, nutzt ihr **»Arkanbeschuss«**, um die Stacks auf einen Schlag alle auszulöschen.

Ab jetzt beginnt die Rotation von vorne und ihr arbeitet erneut auf vier Aufladungen hin. In dieser Phase solltet ihr unbedingt darauf achten, nach dem Erhalt von vier Aufladungen keinen weiteren »Arkanschlag« mehr zu wirken, da euch dieser nun 500 Prozent mehr Mana kostet. »Arkane Geschosse« hingegen könnt ihr auch mit vier Aufladungen anwenden, obwohl es meist klüger ist, sich den Procc für die nächste Rotation aufzuheben. In der **»Burn-Phase«** wollt ihr euer Mana verbrennen, das heißt ihr löscht eure vier Aufladungen zu Gunsten von großem Schaden nicht mehr. Nach dem Zünden der Cooldowns – hier empfiehlt sich ein Makro – stapelt ihr wie gewohnt vier Aufladungen, macht aber dann einfach mit »Arkanschlag« und »Arkane Geschosse« weiter, ohne »Arkanbeschuss« zu wirken. Bei circa 30 Prozent Mana angekommen benutzt ihr »Manaedelstein« und »Rune der Kraft«, um die »Burn-Phase« noch etwas zu verlängern. Erst wenn sich der blaue Balken fast geleert hat, wird es Zeit für »Hervorrufung«.

Besonders spaßig wird's, wenn mehr als vier oder im Idealfall eine ganze Horde Mobs vor euch herumtanzen. Zwar erfordert es einen präzisen Mauszeiger, doch wenn ihr alle mit **»Netherorkan«** belegt habt, könnt ihr ab jetzt theoretisch dem AE-Schaden beim Ticken zusehen. Natürlich wollt ihr währenddessen noch weiteren Flächen-Damage zufügen und nutzt nun »Arkane Explosion«, falls ihr schon Arkane Aufladungen habt. Falls nicht, baut ihr schnell drei oder vier Stacks mit »Arkanschlag« und »Arkane Geschosse« auf und wirkt erst jetzt »Arkane Explosion«, da deren Schaden nun pro Aufladung erhöht wurde. Am schnellsten geht der Aufbau der Aufladungen mit **»Arkanschlag«**, doch muss hierbei immer auf den Manaverbrauch geachtet werden. Ist »Netherorkan« abgelaufen, nutzt ihr entweder »Arkanbeschuss«, um die AE-Phase zu beenden, oder den spektakulären »Netherorkan«, um noch einmal mit der AE-Rotation durchzustarten!



Zusammen mit »Netherorkan« und »Arkane Explosion« könnt ihr ab vier Zielen eine riesige Menge AE-Schaden anrichten!

„Euer Level-90-Talent »Rune der Kraft«.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES ARKAN-MAGIERS

Kampfverlauf (Konservierungsphase)

Arkanschlag	→	Arkanschlag	→	Arkanschlag	→	Arkanschlag	→			Um euer Ziel, vier »Arkane Aufladungen«, zu erreichen, nutzt ihr »Arkanschlag« und »Arkane Geschosse«, letzteren immer sofort, wenn der Zauber procct. Mit »Arkanbeschuss« setzt ihr die Aufladungen zurück und das Spiel beginnt von vorne.
Arkanbeschuss	→	Arkanschlag	→	Arkane Geschosse	→	Arkane Geschosse	→			
Arkanbeschuss	→	Arkanschlag	→	Arkanschlag	→	Arkanschlag	→			

Kampfverlauf (Burn-Phase)

Arkane Macht	→	Spiegelbild	→	Euer Trinket	→	Zeitkrümmung	→			Nach dem Zünden aller Cooldowns, baut ihr vier »Arkane Aufladungen« auf und löscht diese nicht durch »Arkanbeschuss«. Stattdessen castet ihr weiter, was das Zeug hält. Erst am Ende der »Burn-Phase« geht ihr wieder zur Normalität über und zehrt die Aufladungen durch »Arkanbeschuss«auf. Danach wirkt ihr »Hervorrufung«.
Arkanschlag	→	Geistesgegenwart	→	Arkanschlag	→	Arkane Geschosse	→			
Arkanschlag	→	Arkane Geschosse	→	Manaedelstein	→	Rune der Kraft	→			
Arkanschlag	→	Arkane Geschosse	→	Arkanbeschuss	→	Hervorrufung				

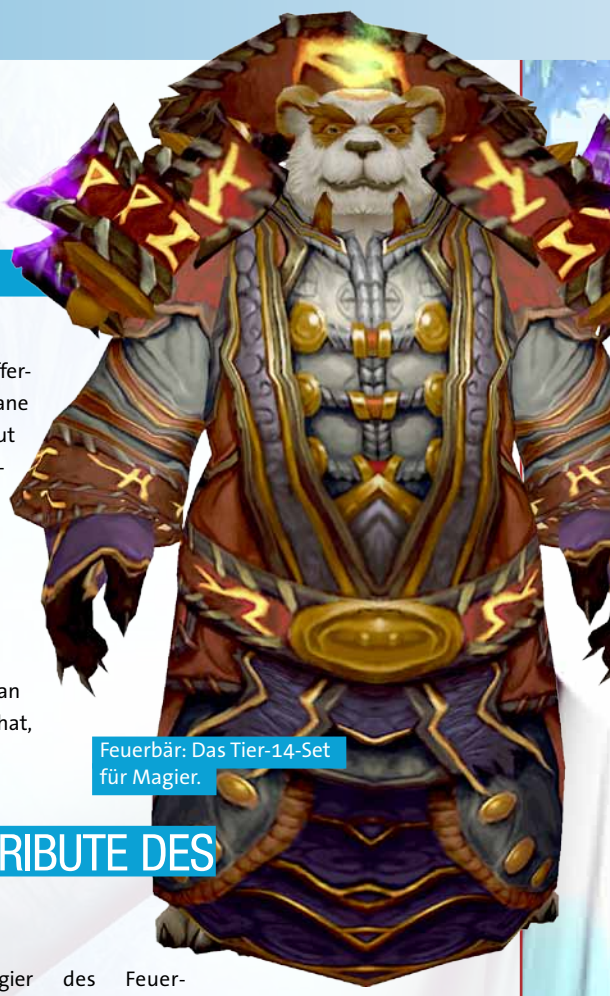
Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Netherorkan (1x pro Ziel)	→	Arkanschlag	→	Arkane Geschosse	→	Arkane Explosion	→			Erst verteilt ihr »Netherorkan«, dann baut ihr, falls noch nicht passiert, 4 »Arkane Aufladungen« auf. Danach spammt ihr »Arkane Explosion«.
Arkane Explosion	→	Arkane Explosion	→	Arkanbeschuss	oder	Netherorkan (1x Pro Ziel)				

DER FEUER-MAGIER

Alles muss brennen! Auch in Mists of Pandaria ist der Feuer-Magier als **Pyromane** unter den Damage Dealern gesetzt, doch gibt es einige Neuerungen in der Spielweise, die den gewohnten Ablauf stark verändern.

von David Englmeier



Feuerbär: Das Tier-14-Set für Magier.

Wie bei allen Magiern fallen zuerst zwei große Änderungen auf: Erstens ist die Menge an Mana auf 100.000 Punkte festgesetzt und wird auch durch die Steigerung von Intelligenz nicht mehr angehoben und zweitens wurden die Standard-Buffs stark modifiziert. Ihr habt nun von Haus aus keinen Schild mehr, der Schaden absorbiert, sondern die drei Schilde »Magieschild«, »Frostrüstung« und »Glühende Rüstung« besitzen nun alle schadenssteigernde Effekte. An dieser Stelle sei schon einmal verraten, dass ihr euch als Feuer-Magier am besten für die »Glühende Rüstung« entscheidet, da euch diese fünf Prozent mehr kritischen Trefferwert gibt, und der ist extrem wichtig. »Arkane Brillanz« erhöht nun ebenfalls dieses Attribut um fünf Prozent und steigert die Zaubermacht um zehn Prozent. Als neuen Zauber habt ihr **»Infernoschlag«** bekommen, der sich auch gleich mal im Zentrum eurer Angriffsrotation einnistet. Immerhin bleibt die Kernmechanik, möglichst viele kostenlose »Pyroschläge« zu bekommen, gleich. Wieso deshalb der kritische Trefferwert das bisher an zweiter Stelle platzierte Tempo überholt hat, erörtern wir jetzt kurz.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (15%)

Bosse müssen schließlich getroffen werden, also schmiedet ihr Meisterschaft und Tempo zunächst ausschließlich in Trefferwert um.

2 Kritischer Trefferwert

Da der kritische Trefferwert indirekt für das Auslösen von »Pyroschlägen« verantwortlich ist, wird dieser gesteigert, so gut es geht.

3 Tempo

Um die Frequenz eurer DoT-Ticks zu erhöhen, steigert ihr das Tempo durch Umschmieden von verbliebener Meisterschaft.

4 Meisterschaft

Solltet ihr auf einem Item ein Attribut finden, das sich nicht in die oben genannten verwandeln lässt„ macht ihr Meisterschaft daraus.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES FEUER-MAGIERS

Während beispielsweise für einen Arkan-Magier das passive Talent »Netheradaption« essentiell für die Manakonservierung ist, hatten wir als Feuer-Magier damit überhaupt keine Probleme, benötigen unser Tempo also nur noch für die Steigerung von DoT-Ticks und die Reduzierung des Globalen Cooldowns. Da »Einäschern« aber ein wenig an den Rand der Schadensrotation gerutscht ist und nur noch ein gelegentlicher Schadens-Boost ist, wurde das Kerngeschäft des Feuer-Magiers ein bisschen mehr in die Richtung des direkten Schadens verschoben, was nicht bedeutet, dass DoTs keinen Schaden mehr machen. Dementsprechend quartiert sich nach **Intelligenz** und Treffer-Cap gleich der kritische Trefferwert ein und erst dann folgen Tempo und Meisterschaft, die zwar immer noch den DoT »Entzünden« bufft, der jedoch für den Gesamtschaden nicht so ausschlaggebend ist.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Kritischer Trefferwert
4. Tempo
5. Meisterschaft



Wer nicht auf seinen Schild verzichten möchte, skillt »Eisbarriere«.

DIE FÄHIGKEITEN DES FEUER-MAGIERS

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Netheradaption

Erhöht eure Manaregeneration auf Basis eures Tempos. Ist für Feuer-Magier aber bei weitem nicht so wichtig wie für Arkan-Magier.

Verbesserter Gegenzauber

Praktisch: Euer «Gegenzauber« bringt das Ziel zusätzlich noch für 4 Sek. zum Schweigen.

Zertrümmern

Sehr wichtig für euch, da ihr dank dieses Talents bei eingefrorenen Zielen eine viel höhere Chance auf einen kritischen Treffer habt.

Aufwärmen

Hattet ihr einen kritischen Treffer, löst euer nächster Krit einen sofortigen »Pyroschlag« aus. Ein essentieller Part eurer Rotation.

Kritische Masse

Vervielfacht die kritische Trefferchance eurer Schadenszauber um den Faktor 1,5. Betrifft »Pyroschlag«, »Versengen« und »Feuerball«.

Brennende Seele

Senkt die Zauberzeitverlängerung um 70%.

Meisterschaft: Entzünden

Eure wichtigsten Schadenszauber belegen das Ziel mit dem 4-Sekunden-DoT »Entzünden«.

KERNFÄHIGKEITEN

Feuerball

Euer wichtigster Füllzauber, es sei denn ihr entscheidet euch für das Talent »Versengen«.

Pyroschlag

Verursacht einen Großteil eures Schadens und wird durch zwei folgende kritische Treffer zu einem kostenlosen Sofortzauber.

Infernoschlag

Ein garantierter kritischer Treffer. Wird dazu genutzt, nach dem Procc von »Aufwärmen« einen Sofort-»Pyroschlag« zu generieren.

Einäschern

Fügt auf der Basis eurer DoTs weiteren DoT-Schaden zu, wird also genutzt, wenn alle DoTs auf dem Feind platziert worden sind.

NEUE FÄHIGKEITEN

Zeitverschiebung

Ab Stufe 87 ein praktischer Teleport-Zauber, der euch nach 6 Sek. zu dem Punkt zurückbringt, an dem ihr den Zauber genutzt habt.

DIE GLYPHEN DES FEUER-MAGIERS



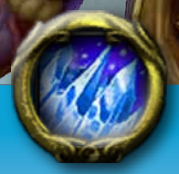
EINÄSCHERN

- Erhebliche Glyphe
- Um die Wirkungsdauer von »Einäschern« um 100% zu erhöhen, nutzt ihr diese Glyphe. Dass die Abklingzeit um denselben Betrag erhöht wird, ist ein Nebeneffekt, den ihr problemlos in Kauf nehmen könnt.



FEUERSCHLAG

- Erhebliche Glyphe
- Für den AE-Schaden eine extrem wichtige Glyphe, die es »infernoschlag« erlaubt, den Effekt der »Lebenden Bombe«, die ihr im fünften Tier der Talentreihenfolge gewählt habt, auf alle Ziele zu verteilen.



FROSTNOVA

- Erhebliche Glyphe
- Um unsere Krit-Chance zu steigern, verringern wir die Abklingzeit von »Frostnova« um 5 Sek., denn schließlich gewährt uns »Zertrümmern« auf eingefrorene Ziele so gut wie immer einen kritischen Treffer.

Das Challenge-Set des Magiers lässt unseren Feuer-Magier noch grimmiger wirken – bis auf den Hut, der ist albern!

DIE PRIMÄRTALENTE DES FEUER-MAGIERS



Level 15 Wer glaubt, die Wahl im ersten Talent-Tier fällt völlig eindeutig auf das bekannte Feuertalent **»Versengen«**, der irrt, denn ihr könntet auch »Feuerball« als Füllzauber nutzen und damit »Geistesgegenwart« für weitere Instant-»Pyroschläge« skillen. Bei zahlreichen Tests hat sich jedoch herausgestellt, dass »Versengen«, das einen geringeren Schaden als »Feuerball« macht, wegen der kürzeren Zauberzeit und damit der erhöhten Chance auf kritische Treffer gegenüber »Feuerball« leicht im Vorteil ist.

Level 30 Auch in der nächsten Reihe sieht es stark danach aus, als solltet ihr das feurig anmutende Talent »Heiße Sohlen« wählen. Selbstverständlich ist das auch möglich, doch ziehen wir hier die **»Eisbarriere«** vor, denn so haben wir wieder einen Schild, der sich alle 25 Sekunden aktivieren lässt und sogar bis zu einer Minute anhält, sofern er nicht vorher von genommenem Schaden zerstört wird. Dies macht unseren Magier nun insgesamt stabiler und außerdem entfernt der Schild die Zauberzeitsteigerung, die ihr durch Schaden erfahren würdet. Für Bosskämpfe, in denen ihr dauerhaften Schaden erleidet, eine Supersache, die eurem Damage sehr gut tut.

Level 45 Jetzt heißt es ein Eis-Talent zu nehmen, das euch möglichst oft den Effekt »Einfrieren« gewährt, sodass eure kritischen Treffer signifikant gesteigert werden. Da wir dieses Ziel auch schon durch »Frostnova« erzielen, nehmen wir Abstand von »Ring des Frostes«und »Frostrachen«, da beides wieder aktive Talente sind, die wir wie »Frostnova« selbst auf das Gebiet, in dem sich der Feind befindet, setzen müssten. **»Eisschutz«** hingegen wird auf einen Mitspieler gelegt, den wir bequem aus der Seitenleiste auswählen können. Trifft dieser dann den Feind, werden alle umstehenden Monster für fünf Sekunden festgefroren. Hat auch einfach den Vorteil, dass ein Nahkämpfer beispielsweise immer dort steht, wo sich die Monster aufhalten und somit mehr oder weniger automatisch genau das richtige Gebiet für euch auswählt.

Level 60 Im nächsten Tier stellt für uns die »Große Unsichtbarkeit« im PvE-Kampf den größten Vorteil bereit. Da es besonders bei größeren Gegneransammlungen vorkommen kann, dass wir einmal die Aggro von ein paar Monstern ziehen, hilft uns dieses Talent, mit einem Tastendruck zu entkommen und damit unsere Haut zu retten. »Kauterisieren« hat einen ähnlichen Effekt; es wendet tödlichen Schaden ab, doch sehen wir den Vorteil bei **»Große Unsichtbarkeit«**, da es zusätzlich den reduzierten Schaden stark senkt und eben Situationen, in denen »Kauterisieren« nützlich sein könnte, verhindert. »Kälteeinbruch« ist hingegen eher ein PvP-Talent.


In Sachen AE-Schaden macht dem Feuer-Magier auch in Mists of Pandaria so schnell keiner was vor.

Level 75 Da wir über den großartigen »Infernoschlag« verfügen, der **»Lebende Bombe«** auf umstehende Feinde verteit, können wir hier den stärkeren DoT »Lebende Bombe« wählen und den schwächeren aber weiter verbreitbaren AE-Schaden von »Nethersturm« auslassen. »Frostbombe« hingegen profitiert von Tempo und schränkt die Bewegungsfähigkeit von Feinden ein.

Level 90 Derzeit hat der Feuer-Magier selbst durch exzessives Zaubern keine Mana-Probleme, insofern brauchen wir auf Stufe 90 kein Talent, das unserer Manaregeneration helfen würde. Da dies aber alle tun, bleibt nur noch die **»Rune der Kraft«**, die immerhin unseren Schaden zusätzlich noch um bis zu 20 Prozent erhöht. »Schutz des Beschwörers« hebt die Zaubermacht nur um acht Prozent an, ist also im Moment etwas schwächer. Solltet ihr wirklich einmal in einen Manaengpass geraten, habt ihr schließlich immer noch die Fähigkeit »Hervorrufung«, die immerhin alle zwei Minuten einsetzbar ist.

DIE SPIELWEISE DES FEUER-MAGIERS

Wie schon kurz auf der Talente Seite erwähnt, gibt es zwei Arten, den Feuer-Magier zu spielen. Einmal könnt ihr »Versengen« skillen und so **»Feuerball«** ersetzen, zum anderen könnt ihr euch mit »Geistesgegenwart« hin und wieder einen Instant-»Pyroschlag« genehmigen. Auf den Beta-Servern war die erste Variante im Schaden leicht vorne, deswegen werden wir diese hier besprechen. Diese Spielweise ist sehr cast-intensiv, ihr müsst also permanent zaubern, was es nicht ganz einfach macht, auf Proccs zu reagieren, denn die Zauberzeit von »Versengen« ist relativ kurz. Habt ihr diesen Zauber zum ersten Mal gewirkt, schickt ihr den DoT »Lebende Bombe« hinterher und zaubert dann so oft »Versengen«, bis ihr einen Procc von **»Aufwärmen«** erhaltet. Jetzt heißt es schnell reagieren und einen »Infernoschlag« setzen. Der verbreitet nicht nur die »Lebende Bombe«, sondern trifft auch mit Sicherheit kritisch. Ihr hattet nun zwei kritische Treffer hintereinander, damit bekommt ihr einen **»Sofort-Pyroschlag«**, den ihr selbstverständlich gleich wirkt. Da jetzt die maximale Anzahl von DoTs auf eurem Ziel tickt, kommt nun »Einäschern« zum Einsatz, das auch die Kampfinitialisierung abschließt. Im Anschluss beginnt die Standard-Rotation mit – wie könnte es anders sein – eurem Füllzauber **»Versengen«**.

Da diese Rotation ganz automatisch mehrere Ziele trifft, braucht ihr euch bei einer Anzahl von vier bis sechs Monstern auch keine großartig andere Spielweise angewöhnen. Nur wenn's einmal um reinen AE-Schaden geht, kommt der Zusatzzauber »Flammenstoß« zum Einsatz. Nun verwendet ihr »Infernostoß« auch ohne einen Procc von »Aufwärmen«, da er nur dazu genutzt wird, **»Lebende Bombe«** zu verbreiten. Bis der Cooldown von »Flammestoß« wieder abgelaufen ist, bleibt euch nur, ein- oder zweimal die Füllfähigkeit »Versengen« anzuwenden.

Geht es um den maximalen Damage, macht ihr von euren gesamten Cooldowns Gebrauch. Bis auf »Eisschutz« könnt ihr diese problemlos in einem einzigen Zaubersequenz-Makro zusammenfassen.

Danach zaubert ihr »Frostnova«, um mit einem kritischen Treffer zu starten. Der sollte jetzt von »Versengen« kommen, da »Frostnova« die Chance auf einen kritischen Treffer stark erhöht. In den meisten Fällen ist also »Aufwärmen« geprocct. Deshalb nutzt ihr jetzt »Infernoschlag«, um einen »Pyroschlag« zu erhalten. Hier könnt ihr auch pokern und versuchen, auf dem eben beschriebenen Wege eine weitere Aufladung von »Pyroschlag« zu bekommen, bevor ihr den ersten »Sofort-Pyroschlag« wirkt.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Pyroschlag« (Spontanzauber)
2. »Lebende Bombe«
3. »Frostnova«
4. »Einäschern«
5. »Versengen«



Für massiven Burst-Schaden sorgt immer noch der gute alte »Pyroschlag«.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES FEUER-MAGIERS

Kampfbeginn

Versengen	Lebende Bombe	Versengen	Versengen	Nachdem ihr »Lebende Bombe« gewirkt habt, zaubert ihr so lange »Versengen«, bis »Aufwärmen« procct, und erhaltet einen »Sofort-Pyroschlag«.
Procc: Aufwärmen	Infernoschlag	Pyroschlag	Einäschern	

Kampfverlauf

Versengen	Versengen	Lebende Bombe	Procc Aufwärmen	Für konstanten Schaden zaubert ihr nun permanent »Versengen« und holt euch bei einem kritischen Treffer über »Infernoschlag« den »Instant-Pyro«.
Infernoschlag	Pyroschlag	Versengen	Versengen	

Kampfverlauf (Max DPS)

Rune der Kraft	Zeitkrümmung	Spiegelbild	Eisschutz	Habt ihr eure Cooldowns gezündet, startet ihr mit »Frostnova«, um für »Versengen« einen Krit zu erhalten. Bevor ihr mit »infernoschlag« einen zweiten hinterherschickt, schiebt ihr »Lebende Bombe« ein. Dann löst ihr euren »Pyroschlag« ab.
Frostnova	Versengen	Lebende Bombe	Procc: Aufwärmen	
Infernoschlag	Pyroschlag	Einäschern		

Kampfverlauf (Flächenschaden)

Frostnova	Flammestoß	Lebende Bombe	Infernoschlag	Um möglichst viele Monster zu treffen, verbreitet ihr »Lebende Bombe« mit »Infernoschlag«, sofort nachdem ihr »Flammenstoß« kanalisiert habt.
Drachenodem	Versengen	Flammestoß	Versengen	

DER FROST-MAGIER

War der Frost-Magier bisher eher in der PvP-Ecke zu finden, könnt ihr den **frostigen Gesellen** nun auch so anpassen, dass er im PvE eine gute Figur macht. Wie das gelingen kann, erfahrt ihr auf den folgenden Seiten.

Von David Englmeier



Ist der Frost-Magier auch nach wie vor mit vielen fürs PvP gut geeigneten Fähigkeiten ausgestattet, lässt sich die Spezialisierung mit Mists of Pandaria auch hervorragend für den Kampf gegen fiese Bossgegner einstellen. Im Vergleich zu den anderen Magiern ist die Frost-Skillung dem Arkan-Magier eher ähnlich, da sie vermehrt auf starken Einzelzielschaden setzt und nicht automatisch so viel Flächenschaden anrichtet wie der Feuer-Magier. Das macht aber nichts, denn selbstverständlich bedeutet das nicht, dass ein Frost-Magier im AE-Bereich völlig unbrauchbar ist. Sobald die gravierendsten Änderungen (Intelligenz gewährt kein Mana mehr, die Schilde des Magiers absorbieren keinen Schaden mehr) verdaut sind, stellt sich die Frage, welche Auswirkungen selbige auf die Ausrichtungen eures Charakters haben. Die für den Frost-Magier derzeit relevanten Schilde wären »Glühende Rüstung« oder **»Frostrüstung«**. Die erste erhöht die kritische Trefferchance um fünf Prozent, während die zweite euer Zaubertempo um denselben Betrag steigert. Da ihr als Frost-Magier jedoch von kritischen Treffern keine Proccs erhaltet, ziehen wir die Tempoteigerung hier vor. So können wir mehr Zauber in kürzerer Zeit wirken und damit unsere allgemeine **Procc-Chance** erhöhen. Auch ist es so, dass die Proccs des Frost-Magiers sowieso fast immer kritische Treffer sind, egal ob ihr eure Chance steigert oder nicht. Jedoch heißt das nicht, dass es nicht möglich ist, auch auf Krit zu fokussieren.

Cooler Typ: das Herausforderungsset des Magiers.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (15%)

Ohne Hit-Cap läuft auch im Frostland nichts, deswegen wird zunächst alles rigoros umgeschmiedet, angefangen bei der Meisterschaft.

2 Tempo

Für einen möglichst schnellen Füllzauber schmieden wir nun Meisterschaft und kritische Trefferwertung in Tempo um.

3 Kritischer Trefferwert

Da Meisterschaft nur gegen eingefrorene Ziele etwas bringt, steht der kritische Trefferwert für einen konstanteren Damage-Boost.

4 Meisterschaft

Nur wenn die oberen drei schon alle erreicht sind oder es nicht möglich ist, in eines davon umzuschmieden, ist die Meisterschaft dran.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES FROST-MAGIERS

Da wir uns also für eine Konzentration auf Zaubertempo entschieden haben, ist dieses Attribut nun nach dem Erreichen des Hit-Caps das wichtigste. Über all dem thront nach wie vor die **Intelligenz**, denn die erhöht zwar nicht mehr euer Mana (das ist nun auf einen festen Wert fixiert), steigert jedoch direkt euren Schaden, da sie eure Zaubermacht und eure kritische Trefferchance verbessert. Eure Meisterschaft hebt den Schaden gegen eingefrorene Ziele, jedoch tritt dieser Fall weniger häufig ein, als man es von einem Frost-Magier erwarten könnte. Aus diesem Grund ziehen wir den kritischen Trefferwert vor, denn auch so ist ein Krit von euren Füllfähigkeiten oder eurer Bombe mal ganz nett. Würdet ihr den kritischen Trefferwert stärker gewichten, würde dieser an dritter Stelle stehen.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Tempo
4. Kritischer Trefferwert
5. Meisterschaft



»Frostfeuerblitz« ist immer noch einer eurer wichtigsten DPS-Zauber.

DIE FÄHIGKEITEN DES FROST-MAGIERS

KERNFÄHIGKEITEN

Frostblitz

Euer wichtigster Füllzauber. Jedoch ist es möglich, sich alternativ auch für das Primärtalent »Versengen« als Füller zu entscheiden.

Wasserelementar beschwören

Der beste Freund des Frost-Magiers macht immer noch den gewohnt soliden Support-Job.

Eisige Finger

Passive Procc-Fähigkeit, die euch durch Treffer eurer wichtigsten Angriffe eine Aufladung gewährt, die eure »Eislanze« extrem verstärkt.

Eislanze

Wird immer dann eingesetzt, wenn ihr eine von maximal zwei Aufladungen eures Primär-Proccs »Eisige Finger« erhalten habt.

Frostfeuerblitz

Wird durch den Procc »Hirnfrost« zum Spontanzauber. Sobald »Hirnfrost« aktiviert wird, zündet ihr also sofort den gebufften Blitz.

Gefrorene Kugel

Mit einer Minute euer wichtigster mittlerer Cooldown, da »Gefrorene Kugel« nicht nur Flächenschaden macht, sondern auch massiv den Aufladungen von »Eisige Finger« hervorruft.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Netheradaption

Auch ein Grund, warum wir das Tempo dem kritischen Trefferwert vorziehen: Die passive Fähigkeit »Netheradaption« sorgt für Manaregeneration auf der Basis eures Tempos.

Verbesserter Gegenzauber

Besonders im PvP ist wichtig, den Feind nach dem Gegenzauber zum Schweigen zu bringen.

Zertrümmern

Fast eine einhundertprozentige Krit-Chance gegen eingefrorene Ziele gefällig? »Zertrümmern« gewährt allen Magiern diesen Effekt.

Magische Kunst

Kurz und knapp: 5% mehr Intelligenz.

Brennende Seele

Senkt die allgemeine Zauberzeitverlängerung durch erlittenen Schaden um statte 70%.

Hirnfrost

Immer wenn eure Bombe Schaden zufügt, besteht die Chance, dass euer »Frostfeuerblitz« zu einem kostenlosen Sofortzauber wird.

Meisterschaft: Gefrierbrand

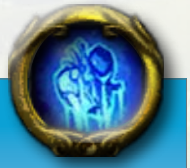
Erhöht den Schaden gegen eingefrorene Ziele mit steigender Meisterschaft. Weniger wichtig, als sich das zunächst anhören mag.

NEUE FÄHIGKEITEN

Zeitverschiebung

Mit dieser Level-87-Fähigkeit teleportiert ihr euch nach 6 Sek. zu der Position zurück, an der ihr die Fähigkeit gewirkt habt.

DIE GLYPHEN DES FROST-MAGIERS



EISIGE ADERN

- Erhebliche Glyphe
- Habt ihr im Sinn, den Cooldown der Zauberbeschleunigungsfähigkeit »Eisige Adern«um 50% zu reduzieren, wählt ihr diese Glyphe. Die Wirkungsdauer des Zaubers wird aber um den gleichen Betrag verringert.



EISLANZE

- Erhebliche Glyphe
- Wollt ihr mit Eislanze ein weiteres Ziel treffen, ist die Glyphe die richtige. Allerdings müsst ihr natürlich nun sehr aufpassen, so nicht permanent Ziele, die verzaubert sind, aus dem CC-Zauber herauszuholen.



KÄLTEKEGEL

- Erhebliche Glyphe
- Coole Sache: Wer hin und wieder größeren Flächenschaden anrichten will, kommt um die Glyphe »Kältekegel« nicht herum, denn die erhöht den Schaden des gleichnamigen AE-Zaubers um satte 200%.

Mit T-14 im Gepäck braucht sich kein Frost-Magier mehr vor heißen Sommertagen fürchten.

DIE PRIMÄRTALENTE DES FROST-MAGIERS



Level 15 Hätten wir uns bei den Attributen nicht auf das **Tempo fokussiert**, würden wir im ersten Tier nun »Versengen« wählen und so unseren Standardzauber »Frostblitz« dadurch ersetzen. »Versengen« fügt jedoch weniger Schaden als »Frostblitz« zu und hat noch dazu nur eine Chance von von neun Prozent, »Eisige Finger« auszulösen, während »Frostblitz« hier immerhin eine ordentliche Chance von zwölf Prozent vorzuweisen hat. Würdet ihr euch jedoch mehr auf Krit stürzen, würde der Schaden von »Versengen« so steigen, dass er die geringere Chance eventuell wieder ausgleichen kann. Beim Feuer-Magier macht dies durch das vermehrte Profitieren von kritischen Treffern durchaus Sinn. »Eisschollen« ist wegen der Mobilitätssteigerung eher für den PvP-Kampf geeignet.

Level 30 Bei den Schilden entscheiden wir uns auch dieses Mal für die **»Eisbarriere«**, da diese nicht nur über 30.000 Schaden absorbiert, sondern auch die Zauberzeiterhöhung durch Schaden für den aktiven Zeitraum eliminiert. Mit dem Mobilitätszauber »Heiße Sohlen« können wir im PvE-Spiel eher wenig anfangen, während der »Temporale Schild« noch eine Alternative wäre, die während der Aktivität von sechs Sekunden ankommenden Schaden heilt und auch in jedem bewegungsunfähigen Zustand einsetzbar ist.

Level 45 Die Fähigkeiten ab Level 45 sind nicht nur für Frost-Magier sehr wichtig, alle Magier verursachen an eingefrorenen Zielen wesentlich mehr Schaden. Da die Kampfreihenfolge des Frost-Magiers nicht ganz so hektisch wie die des Feuer-Magiers ist, entscheiden wir uns für den **»Ring des Frostes«**, der zwar selbst gezielt werden muss, aber die Gegner immerhin für zehn Sekunden einfriert. Wer das manuelle Zielen nicht mag, nimmt das um 1.000 Mana billigere Talent »Eisschutz«. Das Talent »Frostrachen« trifft leider nur ein Ziel, ist also im PvE eher fehl am Platze.


Der neue Effekt von »Gefrorene Kugel« kann sich sehen lassen!

Level 60 Die Überlebensfähigkeit **»Kälteeinbruch«** hat für Frost-Magier den Vorteil, dass sie auch noch die Abklingzeit von »Frostnova« und »Kältekegel« zurücksetzt, während sie um 30 Prozent Lebenspunkte heilt. Damit ist dieses Talent dem Aggro-Reset »Große Unsichtbarkeit«, der zusätzlich Leben wiederherstellt, unserer Meinung nach überlegen. »Kauterisieren« lässt euch dem Tod von der Schippe springen und ist somit für den Spieler-Gegen-Spieler-Kampf geeignet, da es keine weiteren Vorteile bietet.

Level 75 Auch wenn die »Frostbombe« verlockend wirkt, hat die **»Lebende Bombe«** doch die Nase vorn, da sie keine Castzeit braucht, mehr Schaden verursacht und somit die Chance auf einen Procc von »Hirnfrost« erhöht. »Nethersturm« ist für eine riesige Anzahl von Zielen geeignet, macht also hier keinen Sinn.

Level 90 Da der Manaverbrauch des Frost-Magiers nicht zu unterschätzen ist, wählen wir hier das Talent **»Rune der Kraft«**, das eure Manaregeneration und euren Schadens-Output erhöht. »Herbeirufung« hätten wir gewählt, hätten wir uns nicht auf Tempo konzentriert, da dieses Talent zwar eine starke Manaregeneration durch »Hervorrufung« gewährt, doch die Manaregeneration um 50 Prozent verringert, also den positiven Effekt, den wir durch die Temposteigerung gewonnen haben, wieder gänzlich zunichte macht.

DIE SPIELWEISE DES FROST-MAGIERS

Bevor es ans Schadenmachen geht, wird gebufft: »Arkane Brillanz«, »Frostrüstung« und »Wasserelementar beschwören« werden gezaubert. Den Kampfbeginn gestalten wir mit der **»Gefrorenen Kugel«** und der »Lebenden Bombe«. Durch den ersten Zauber bekommt ihr jetzt garantiert Aufladungen von »Eisige Finger« und könnt so ein paar Mal »Eislanze« für großen Initialschaden nutzen. Procct nun nichts, wird solange »Frostblitz« eingesetzt, bis »Lebende Bombe« auf allen Zielen wieder erneuert werden muss.

Der Kampfablauf gestaltet sich ähnlich. Ihr achtet auf die Proccs von **»Hirnfrost«** und »Eisige Finger« und nutzt je nachdem entweder »Eislanze« oder »Frostfeuerblitz«. Natürlich wird dabei nicht vergessen, dass »Lebende Bombe« immer auf – am besten – drei Zielen ticken muss, denn so ist die Wahrscheinlichkeit am höchsten, dass »Hirnfrost« ausgelöst wird. Selbstverständlich könnt ihr nun nach Belieben schadenssteigernde Cooldowns einfügen und müsst euch diese nicht komplett für die Max-DPS-Phase aufheben. So könnt ihr beispielsweise in einer procc-armen Situation einen »Ring des Frosts« wirken oder »Spiegelbild« dann aktivieren, wenn gerade viel DPS möglich ist.

Adäquater Schaden ab fünf Monstern ist für Frost-Magier auch kein Problem, wenngleich einige Dinge beachtet werden müssen. Am besten startet ihr mit »Ring des Frosts«, um mit dem anschließenden **»Kältekegel«** gleich einige Krits zu erlangen. Da jetzt der Effekt von »Ring des Frosts« noch anhält, nutzt ihr »Blizzard«, um dies auszunutzen. Jetzt ist der Ring dahin und somit wird »Frostnova« als Ersatz gewirkt. Nach der nächsten Folge von »Kältekegel« und »Blizzard« setzt »Kälteeinbruch« den Cooldown von »Frostnova« zurück und das Spiel beginnt von vorne. Um die letzten Health-Punkte der Mobs zu pulverisieren kommen die »Gefrorene Kugel« und ein paar »Eislanzen« zur Anwendgung, da diese dank der gleichnamigen Glyphe zum Glück zwei Ziele treffen.

Für maximalen Damage stehen die üblichen Cooldowns wie **»Zeitkrümmung«** und »Spiegelbild« zur Verfügung, die durch »Ring des Frosts« und »Rune der Kraft« noch verstärkt werden. Für den Fall, dass euch in dieser Phase die Proccs ausgehen, nutzt ihr so oft wie möglich »Geistesgegenwart«, um einen »Sofort-Frostblitz« in die Rotation einzuschieben. Falls es die Reichweite zulässt, könnt ihr in dieser Phase auch noch zusätzlich »Frostnova« zum Einfrieren nehmen.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Gefrorene Kugel«
2. »Lebende Bombe«
3. »Eislanze« (Procc)
4. »Frostfeuerblitz« (Procc)
5. »Frostblitz«



Immer noch ein gutes Team: der Frost-Magier und sein Wasserelementar.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES FROST-MAGIERS

Kampfbeginn					
Gefrorene Kugel →	Lebende Bombe →	Eislanze →	Eislanze →		Um gleich einige Aufladungen von »Eisige Finger« zu erhalten, startet ihr mit »Gefrorene Kugel« und setzt, bevor die ihr Ziel erreicht, »Lebende Bombe«.
Eislanze →	Frostblitz →	Frostblitz →	Lebende Bombe		
Kampfverlauf					
Frostblitz →	Frostblitz →	Procc: Eisige Finger →	Eislanze →		Der Füllzauber »Frostblitz« wird durchgehend gewirkt. Procct »Eisige Finger«, kommt »Eislanze« zum Einsatz, bei »Hirnfrost« der »Frostfeuerblitz«.
Frostblitz →	Procc: Hirnfrost →	Frostfeuer-blitz →	Lebende Bombe		
Kampfverlauf (mehrere Ziele)					
Ring des Frosts →	Kältekegel →	Blizzard →	Frostnova →		Um möglichst viel Schaden an mehr als fünf Monstern anzurichten, werden diese möglichst oft eingefroren. Dazu wird zuerst »Ring des Frosts«, dann »Frostnova« genutzt. Die letzten Überlebenden werden mit »Gefrorene Kugel« und der »Eislanze« ausgelöscht.
Kältekegel →	Blizzard →	Kälte-einbruch →	Frostnova →		
Kältekegel →	Gefrorene Kugel →	Eislanze →	Eislanze		
Kampfverlauf (Max DPS)					
Ring des Frosts →	Zeit-krümmung →	Spiegelbild →	Gefrorene Kugel →		Nach dem Zünden der Cooldowns müsst ihr überprüfen, ob »Lebende Bombe« auf den Zielen tickt. Dann werden die geproccten Aufladungen von »Eisige Finger« sofort verbraucht. Danach wird eure normale Rotation mit »Geistesgegenwart« verstärkt.
Rune der Kraft →	Eislanze →	Eislanze →	Procc: Hirnfrost →		
Frostfeuer-blitz →	Frostblitz →	Geistesge-genwart →	Frostblitz		

DER HEILIG-PALADIN



Der Heilig-Paladin ist auch im aktuellen WoW-Addon einer der besten Einzelzielheiler und kann dank einiger neuer Talente problemlos als Gruppenheiler eingesetzt werden.

Von Elias Englmeier

Die Änderungen am Heilig-Paladin halten sich in Mists of Pandaria in Grenzen. Selbstverständlich bekommt ihr mit Stufe 87 eine neue aktive Fähigkeit. **»Blendendes Licht«** wirkt sich auf den Heileralltag aber nicht wirklich aus, denn die Fähigkeit betäubt eure Gegner und ist somit eher für den Spieler-gegen-Spieler-Kampf geeignet. Sobald ihr euch also für die Heilig-Talentverteilung entscheidet, erhaltet ihr altbekannte Fähigkeiten wie »Heiliger Schock« und »Wort der Herrlichkeit«. Wie üblich baut ihr mit »Heiliger Schock« Heilige Kraft auf und verbraucht diese dann durch »Wort der Herrlichkeit« oder »Licht der Morgendämmerung«. Mit Hilfe der neuen Stufe-90-Talente spezialisiert ihr euch dann entweder auf Gruppen- oder Einzelzielheilung. Alle drei Talente haben ihre Daseinsberechtigung und sind zudem sehr schön anzusehen. Im PvP hat es der Heilig-Paladin in Zukunft etwas einfacher, denn ihr verfügt nun wahlweise über einen starken Schild, der nicht erst aufgebaut werden muss, sondern direkt an einen Mitspieler vergeben wird, oder über einen Heilig-über-Zeit-Effekt, der ebenfalls dafür sorgt, dass ihr euer Ziel auch heilen könnt, wenn ihr gerade nicht handlungsfähig seid. Natürlich freut sich jeder PvE-Spieler über beide Fähigkeiten, da sie ihm das Leben deutlich erleichtern. Insgesamt wird der Paladin ein mächtiger Heiler bleiben und alle Freunde des Lichts zufriedenstellen können.

Das neue Challenge-Set steht jedem Tauren hervorragend

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Willenskraft

Schmiedet solange alle anderen Attribute in Willenskraft um, bis ihr bei keinem Bosskampf mehr ohne Mana dasteht.

2 Tempo

Meisterschaft und kritischer Trefferwert können bedenkenlos in Tempo verwandelt werden. Damit steht Tempo auf Platz zwei.

3 Kritischer Trefferwert

Kritische Treffer sorgen zwar für zusätzliche Heilung und regenerieren mit der richtigen Glyphe sogar etwas Mana, lohnen sich im Vergleich zu Tempo aber nicht.

4 Meisterschaft

Ist nach wie vor euer schwächstes Attribut. Schmiedet jegliche Meisterschaft entweder in Willenskraft oder Tempo um.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES HEILIG-PALADINS

Das wichtigste Attribut eines jeden Heilers ist und bleibt **Intelligenz,** denn sie erhöht eure Zaubermacht und eure kritische Trefferchance und beeinflusst so direkt eure Heilleistung. Sammelt also so viele Gegenstände wie möglich, die mit Intelligenz versehen sind, und rüstet sie entsprechend mit Verzauberungen und Edelsteinen aus. Damit ihr nie ohne Mana dasteht, solltet ihr eure **Willenskraft,** so gut es geht, erhöhen und minderwertige Attribute in Willenskraft umschmieden. Da ihr recht häufig von HoTs wie »Heiliges Strahlen« Gebrauch macht, lohnt es sich, zusätzlich einiges an **Tempo** anzuhäufen, denn so verursachen eure HoTs mehr Heilung und rentieren sich entsprechend besser. Positiver Nebeneffekt: Eure globale Abklingzeit wird verringert und ihr könnt mehr Zauber wirken. Dadurch steigt auch euer Manaverbrauch, achtet also stets darauf, nicht zu viele teure Zauber zu verwenden, nutzt lieber »Heiliges Licht« und schont so euer Mana.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Willenskraft
3. Tempo
4. Kritischer Trefferwert
5. Meisterschaft



Der neue Effekt von »Gottesschild« macht die altbekannte Fähigkeit endlich auch sehenswert.

DIE FÄHIGKEITEN DES HEILIG-PALADINS

KERNFÄHIGKEITEN

Heiliger Schock

Einer eurer wichtigsten Heilzauber. Stellt außerdem eine Aufladung Heiliger Kraft her und kann »Lichtenergie« auslösen.

Heiliges Strahlen

Ein sehr starker Gruppenheilzauber, der auch eine Heilige Kraft erzeugt und ohne Abklingzeit eingesetzt werden kann.

Wort der Herrlichkeit

Sobald ihr drei Heilige Kraft gesammelt habt, könnt ihr sie für »Wort der Herrlichkeit« ausgeben und so ein Ziel sehr stark heilen.

Flamme des Glaubens

Wenn ihr ein Ziel mit dem Zauber belegt, wird es immer um einen bestimmten Prozentsatz eurer Zauber geheilt, egal auf welchen Mitspieler ihr die Heilung wirkt.

Blitzheilung

Wenn es mal knapp wird, ist »Blitzheilung« euer bester Freund, denn die Zauberzeit ist kurz und die ausgestoßene Heilung sehr stark.

Heiliges Licht

Wird von euch beinahe durchgehend verwendet, um für einen konstanten Heilungsausstoß zu sorgen. Die Zauberzeit liegt bei 2,5 Sek.

Göttliches Licht

Euer stärkster Heilzauber. Er ist teuer und hat eine lange Zauberzeit, lohnt sich aber trotzdem, um sehr starken Schaden gegenzuheilen.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Erleuchtete Heilung

Alle von euch gewirkten Heilzauber gewähren eurem Ziel einen schadensabsorbierenden Schild, der 15 Sek. lang anhält.

Tagesanbruch

Nachdem ihr »Heiliges Strahlen« eingesetzt habt, wird »Heiliger Schock« zu einem Gruppenheilzauber, dessen Heilung unter allen Zielen im Umkreis aufgeteilt wird.

Heilige Einsicht

Macht euch zu einem brauchbaren Heiler, denn eure Manaregeneration wird um 400% und eure allgemeine Heilleistung um 25% erhöht. Außerdem regeneriert ihr nun durch Willenskraft zusätzliches Mana.

Turm der Strahlen

Wenn ihr ein Ziel mit »Lichtblitz« oder »Göttliches Licht« heilt , das von »Flamme des Glaubens« betroffen ist, stellt ihr garantiert eine Aufladung Heilige Kraft her.

Lichtenergie

Solltet ihr mit »Heiliger Schock« kritisch treffen, wird die Zauberzeit von »Heiliges Licht« und »Heiliges Strahlen« um 1,5 Sek. reduziert.



Im ersten Schlachtzug könnt ihr dieses wunderschöne T-14-Set erbeuten.

NEUE FÄHIGKEITEN

Grenzenloser Glaube

Ihr könnt nun insgesamt 5 Heilige Kraft speichern. Weiterhin verbrauchen eure Fähigkeiten aber maximal 3 Heilige Kraft.

Blendendes Licht

Blendet alle Gegner im Umkreis von 10 Metern und betäubt sie somit für 6 Sek. Der Zauber steht euch ab Stufe 87 zur Verfügung.

DIE GLYPHEN DES HEILIG-PALADINS

ILLUMINATION

▸ Erhebliche Glyphe

▸ Verbessert eure Manaregeneration drastisch. Jeder kritische Treffer mit »Heiliger Schock« stellt ab sofort ein Prozent eures gesamten Manas wieder her.

LICHTBLITZ

▸ Erhebliche Glyphe

▸ Wenn ihr »Lichtblitz« bei einem eurer Mitspieler einsetzt, wird die Wirkung des nächsten Heilzaubers, den ihr innerhalb von 7 Sek. anwendet, um 10% erhöht.

FLAMME DES GLAUBENS

▸ Erhebliche Glyphe

▸ Da eure »Flamme des Glaubens« in manchen Kämpfen sehr oft das Ziel wechselt, lohnt es sich, die globale Abklingzeit von dem Zauber zu entfernen.

DIE PRIMÄRTALENTE DES HEILIG-PALADINS

Level 15 Alle drei Talente, die ihr im ersten Tier zur Auswahl habt, erhöhen auf die eine oder andere Weise euer Bewegungstempo. Wir haben uns für »Geschwindigkeit des Lichts« entschieden, da ihr so eine neue Fähigkeit erhaltet, die ihr selbst aktivieren könnt und die es euch ermöglicht, euer Bewegungstempo für ganze acht Sekunden um 70 Prozent anzuheben. In dieser Zeit könnt ihr aus jeder Gefahrenzone verschwinden und euch in Sicherheit bringen. In Kämpfen, in denen ihr ständig von Flächenschaden bedroht seid, solltet ihr aber »Streben nach Gerechtigkeit« einsetzen, denn das Talent verbessert euer Bewegungstempo um zehn Prozent und für jede Aufladung Heiliger Kraft um weitere zehn Prozent. Euer Bewegungstempo wird also um 40 Prozent gesteigert.



Level 30 Ab Stufe 30 könnt ihr euch zwischen verschiedenen Schwächungszaubern entscheiden. Für den PvE-Kampf empfehlen wir »Buße«. Dieser altbekannte Zauber setzt einen Feind für 60 Sekunden außer Gefecht und fügt eurem Repertoire einen mächtigen Kontrollzauber hinzu. Die Alternativen sind eher für den Spieler-gegen- Spieler-Kampf geeignet. Mit »Hammer der Gerechtigkeit« erhöht ihr die Reichweite des gleichnamigen Zaubers um zehn Meter und könnt eure Gegner nun aus sicherer Entfernung betäuben. »Bürde der Schuld« ist ebenfalls eher für den Spieler-gegen-Spieler-Kampf gedacht, denn es reduziert das Bewegungstempo eines Gegners um 50 Prozent, sobald er von »Richturteil« getroffen wurde. Im PvE hat der Zauber demnach so gut wie keinen Nutzen.

Level 45 Im dritten Tier wird es für Heiler endlich richtig interessant. Mit »Geheiligter Schild« kehrt ein Zauber zurück, der mit dem Erscheinen von Cataclysm eigentlich von der Bildfläche verschwunden war. Er erlaubt es euch, ein Ziel mit einem mächtigen Schild zu schützen, der einiges an Schaden absorbiert und entsprechend eine der größten Schwächen des Paladins beseitigt, denn zuvor hattet ihr keine sinnvolle Chance, einen Spieler bereits vor Eintreffen des Schadens vor selbigem zu schützen. Das Talent »Ewige Flamme« könnt ihr ebenfalls in Betracht ziehen, denn die Fähigkeit ermöglicht es euch, einen Heilung-über-Zeit-Effekt auf eurem Ziel zu platzieren. Wir sehen den Zauber aber eher im PvP, da ihr Ziele nun trotz auf euch wirkenden Kontrolleffekten heilen könnt.


»Schild des Templers« erlaubt euch einen rasend schnellen Aufbau von Heiliger Kraft.

Level 60 Wieder stehen euch drei neue Fertigkeiten zur Auswahl. Für Heilig-Paladine empfehlen wir aber ausschließlich »Hand der Reinheit«. Der neue Handzauber reduziert den erlittenen Schaden durch schädliche regelmäßige Effekte um 70 Prozent und erleichtert euch das Heilen eines angeschlagenen Tanks enorm.

Level 75 Sowohl »Schild des Templers« als auch »Geweihter Zorn« erlauben es euch, in kurzer Zeit sehr viel Heilige Kraft herzustellen. Grundsätzlich ist es Geschmackssache, welches Talent ihr bevorzugt. Wir empfehlen aber »Schild des Templers, denn die Abklingzeit beträgt nur zwei Minuten und ihr stellt mit jedem »Heiliger Schock« drei Aufladungen Heiliger Kraft her. Durch »Geweihter Zorn« verliert ihr eher Mana, da ihr »Heiliger Schock« nun ohne Abklingzeit einsetzen könnt.

Level 90 Sobald ihr Stufe 90 erreicht, habt ihr die Qual der Wahl zwischen drei sehr starken Heilzaubern. »Richtspruch« können wir vor allem reinen Tank-Heilern ans Herz legen, denn der Effekt wirkt nur auf ein Ziel und ist sehr mächtig. Für Allrounder ist »Heiliges Prisma« genau das Richtige, da es ein Ziel recht stark heilt und alle Mitspieler im Umkreis zusätzlich mit Heilung versorgt. Für Gruppenheiler bietet sich »Hammer des Lichts« an, denn der reine Gruppenheilzauber ergänzt sich mit »Heiliges Strahlen« und »Licht der Morgendämmerung« perfekt.

DIE SPIELWEISE DES HEILIG-PALADINS



Sobald ihr euch mit eurem Paladin das erste Mal einloggt, werdet ihr sofort feststellen, dass ihr keine **Auren** mehr aktivieren könnt, denn diese wurden vollständig aus dem Spiel entfernt. Die alten Auren-Buttons wurden durch Siegel ersetzt, die ihr nun anstelle der Auren permanent aktiviert halten könnt und nicht mehr nachbuffen müsst. Als Heiler ist euer wichtigstes Siegel das »Siegel der Einsicht«, das entsprechend immer aktiv ist.

Kommt es dann zum Gefecht, verseht ihr eure Gruppe zuerst mit allen nötigen Buffs und sorgt dafür, dass euer Tank mit **»Geheiligter Schild«** ausgerüstet wurde, bevor der Kampf beginnt. Sobald eure Mitspieler den ersten Schaden erleiden, benutzt ihr »Heiliger Schock«, um selbigem entgegen zu wirken. So baut ihr auch eure erste Heilige Kraft auf. Anschließend heilt ihr mit »Heiliges Licht« oder, wenn dies nicht ausreichen sollte, um euren Tank am Leben zu halten, mit »Lichtblitz« und **»Göttliches Licht«**. Zwischen den Zaubern erneuert ihr »Geheiligter Schild« und verwendet »Heiliger Schock« immer, wenn die Abklingzeit es zulässt. Sobald ihr drei Heilige Kraft gesammelt habt, müsst ihr euch entscheiden, welche Fähigkeit ihr nun einsetzt. Sollten mehrere Spieler Heilung benötigen, ist »Licht der Morgendämmerung« das Richtige. Wenn nur euer Tank vom Schaden betroffen ist, solltet ihr »Wort der Herrlichkeit« nutzen. Falls ihr euch gegen das Talent »Geheiligter Schild« entschieden habt und stattdessen lieber »Ewige Flamme« verwendet, könnt ihr eure Heilige Kraft auch dafür hernehmen und einen starken HoT erzeugen. Sollte es trotz eurer Heilung brenzlig werden, habt ihr jede Menge Möglichkeiten, euren Tank zu schützen. Mit »Hand der Reinheit« verringert ihr den erlittenen Schaden oder ihr erhöht eure ausgestoßene Heilung mit **»Wächter der uralten Könige«** drastisch. Natürlich setzt ihr auch euer Stufe-90-Talent ein, um möglichst viel Heilung zu verteilen.

Um einen Tank am Leben zu halten, ist »Richtspruch« geeignet und kann bedenkenlos eingesetzt werden, sobald die Abklingzeit dies erlaubt und der Tank viel Heilung benötigt. Solange ihr in Fünf-Spieler-Instanzen unterwegs seid, verseht ihr euren Tank außerdem immer mit **»Flamme des Glaubens«**. Wenn es in einen Schlachtzug geht, könnt ihr auch den zweiten Tank mit dem Zauber ausstatten und so mit Lebensenergie versorgen. In fast allen Bosskämpfen müsst ihr aber nicht nur auf eure Gruppe aufpassen, sondern auch auf eure eigene Haut. Um beispielsweise schnell die Position zu wechseln, könnt ihr **»Geschwindigkeit des Lichts«** nehmen. Mit **»Aura der Hingabe«** werdet ihr zudem immun gegen Unterbrechungs- und Stilleeffekte und erhaltet eine zwanzigprozentige Schadensreduzierung auf alle magischen Angriffe, die euch in diesem Zeitraum treffen. Solltet ihr merken, dass ihr mehr Mana benötigt, so setzt einfach »Göttliche Bitte« ein. Eure Heilleistung wird dabei aber stark reduziert.



Mit »Geheiligter Schild« schützt ihr einen Mitspieler vor eingehendem Schaden.



Dank »Geschwindigkeit des Lichts« könnt ihr nun schnell von einer Position zu nächsten gelangen.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES HEILIG-PALADINS

Standard Heilung

Heiliger Schock → Geheiligter Schild → Heiliges Licht → Göttliches Licht

Heiliger Schock → Lichtblitz → Heiliges Licht → Heiliger Schock

Wort der Herrlichkeit → Richtspruch

Solange nichts Außergewöhnliches passiert, verwendet ihr die hier dargestellten Fähigkeiten, um eure Mitspieler am Leben zu halten.

Gruppenheilung

Heiliger Schock → Heiliges Strahlen → Geheiligter Schild → Heiliger Schock

Heiliges Strahlen → Heiliger Schock → Licht der Morgendämmerung

Eure Gruppenheilung basiert hauptsächlich auf »Heiliges Strahlen« und »Licht der Morgendämmerung«.

Starke Heilung

Hand der Reinheit → Schild des Templers → Heiliger Schock → Wort der Herrlichkeit

Richtspruch → Heiliger Schock → Wort der Herrlichkeit

Mit »Schild des Templers« erzeugt jeder »Heilige Schock« sofort 3 Heilige Kraft und erlaubt euch so den Ausstoß von massiver Heilung.

DER SCHUTZ-PALADIN

Ob der Schutz-Paladin immer noch der **hervorragende Tank** ist, der uns über so lange Zeit ans Herz gewachsen ist, oder ob ihr euch auf eine komplett neue Klasse einstellen müsst, erfahrt ihr auf den nächsten Seiten.

Von Elias Englmeier



Das T-14-Set schützt euch vor allen Angriffen.

Neue Fähigkeiten gewinnt der Schutz-Paladin kaum hinzu. Trotzdem wird euch mit ihm ganz bestimmt keine Sekunde langweilig werden, denn die grundsätzliche Spielweise bleibt unverändert. Ihr baut also weiterhin mit »Kreuzfahrerstoß« Heilige Kraft auf und verwendet diese dann entweder, um euch selbst zu heilen, oder euren Gegnern Schaden zuzufügen. Neu ist, dass ihr nun auch mit »Richturteil« Heilige Kraft generiert und somit im Kampf gegen ein Ziel nicht mehr nur auf »Kreuzfahrerstoß« angewiesen seid. Wie die anderen Paladin-Talentverteilungen verliert auch der Schutz-Paladin seine Auren. An Stelle der Auren stehen euch nun die Siegel zur Verfügung. Ihr müsst euer Siegel inzwischen nicht mehr ständig erneuern und bleibt für die meisten Kämpfe bei **»Siegel der Wahrheit«**. Durch die mannigfachenTalente spezialisiert ihr euren Paladin weiter und macht ihn so zum Allrounder, Gruppen-Tank oder Einzelziel-Tank. Im Kampf selbst können erfahrene Paladine kaum etwas verkehrt machen, denn die meisten Fähigkeiten erfüllen auch im neuen WoW-Addon ihre Aufgaben wie gewohnt. So dient beispielsweise »Weihe« zum Tanken von Gegnergruppen und »Schild der Rechtschaffenen« ist weiterhin die beste Möglichkeit, durch Heilige Kraft Schaden zu verursachen. Wer seinen Paladin schon immer mit Leidenschaft gespielt hat, wird auch in Pandaria nicht von ihm enttäuscht sein.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Meisterschaft

Grundsätzlich wird jedes schwächere Attribut in Meisterschaft verwandelt.

2 Ausweichen/ Parieren

Um möglichst selten getroffen zu werden, erhöht ihr eure Ausweich- und Parierwerte, so gut es geht. Schmiedet also lieber Tempo in Meisterschaft um und behaltet Ausweichen/ Parieren auf eurer Ausrüstung.

3 Waffenkunde

Ihr solltet über ein Mindestmaß an Waffenkunde verfügen, denn sonst trefft ihr eure Gegner kaum. Schmiedet minderwertige Attribute entsprechend um.

4 Tempo

Tempo verringert die Abklingzeit einiger Fähigkeiten und erhöht euren Schaden durch die Verringerung der globalen Abklingzeit. Im Vergleich zu Meisterschaft lohnt sich das aber nicht, schmiedet Tempo also um.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES SCHUTZ-PALADINS

Euer Ziel als Schutz-Paladin ist es, so wenig Schaden wie möglich zu erleiden. Dazu steigert ihr eure Meisterschaft, so weit es eure Ausrüstung zulässt, denn **Meisterschaft** erhöht eure Blockchance und den verursachten Schaden von »Schild der Rechtschaffenen« drastisch. Je mehr Angriffe ihr blockt, je mehr ihr ausweicht oder pariert, desto besser. Versucht also auch, Ausweichen/Parieren zu sammeln. Für jeden Tank ist Ausdauer ebenfalls von größter Bedeutung, denn sie verbessert eure Gesundheit und verlängert so direkt euer Leben. Damit ihr im Kampf auch Schaden verursacht, sind die meisten Ausrüstungsgegenstände, die für Tanks gedacht sind, mit Stärke versehen, die wiederum eure Angriffskraft anhebt und so euren Schaden positiv beeinflusst. Versucht nicht, eure Stärke durch Edelsteine oder Verzauberungen zu erhöhen, denn Meisterschaft lohnt sich in jedem Fall mehr.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Meisterschaft
2. Ausdauer
3. Ausweichen
4. Parieren
5. Stärke



Durch »Schild des Rächers« ist es möglich, entfernte Ziele zu pullen und eine Grundbedrohung aufzubauen.

DIE FÄHIGKEITEN DES SCHUTZ-PALADINS

KERNFÄHIGKEITEN

Kreuzfahrerstoß

Um im Kampf gegen ein Ziel Heilige Kraft aufzubauen, verwendet ihr »Kreuzfahrerstoß«.

Richturteil

Erzeugt ebenfalls Heilige Kraft und verursacht zusätzlich einigen Schaden. Außerdem wird dadurch die Macht des momentan ausgewählten Siegels entfesselt.

Schild des Rächers

Verursacht an bis zu 3 Zielen starken Schaden und erzeugt so die Bedrohung, die ihr als Tank dringend benötigt. Abklingzeit 15 Sek.

Schild der Rechtschaffenen

Sobald ihr über 3 Heilige Kraft verfügt, verwendet ihr diesen Angriff, um mehr Bedrohung aufzubauen. Außerdem ruft der Angriff einen Buff hervor, der euren erlittenen körperlichen Schaden stark verringert.

Weihe

Steht nun ausschließlich Schutz-Paladinen zur Verfügung und wird weiterhin genutzt, um größere Gruppen zu tanken.

Heiliger Zorn

Trotz des neuen Symbols hat sich an »Heiliger Zorn« nichts geändert. Der Zauber verursacht Schaden bei allen Zielen im Umkreis.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Oberster Kreuzfahrer

»Kreuzfahrerstoß« und »Hammer der Rechtschaffenen« haben eine Chance, die Abklingzeit von »Schild des Rächers« abzuschließen. Außerdem erzeugt »Schild des Rächers« eine Aufladung Heilige Kraft, wenn ihr den Zauber innerhalb der nächsten 9 Sekunden einsetzt.

Vom Licht berührt

Diese Fähigkeit macht euren Paladin zum Tank. Es erhöht eure Ausdauer um 15% und eure Blockchance um 10%. Außerdem wird die Chance um 6% verringert, dass ihr einen kritischen Nahkampftreffer erleidet.

Richturteil des Gerechten

Wenn ihr mit »Richturteil« euer Ziel trefft, wird eine Aufladung Heiliger Kraft erzeugt.

Rache

Jedes Mal, wenn ihr Schaden erleidet, gewinnt ihr Angriffskraft in Höhe von 5% des erlittenen Schadens bis zu einem Maximum von 10% eures Gesundheitswertes.

Schild des Templers

Verringert jeglichen erlittenen Schaden um 15% und erhöht den durch Gegenstände erhaltenen Rüstwert um 10%.

Göttliches Bollwerk

Durch Meisterschaft: Göttliches Bollwerk verbessert sich die Chance, einen Nahkampfangriff zu blocken, was nach wie vor extrem wichtig für den Schutz-Paladin ist. Außerdem verstärkt Meisterschaft den Schaden von »Schild der Rechtschaffenen«.

NEUE FÄHIGKEITEN

Grenzenlose Hingabe

Ihr könnt nun bis zu 5 Aufladungen Heiliger Kraft speichern, eure Fähigkeiten verbrauchen aber weiterhin maximal 3 Aufladungen.

Blendendes Licht

Mit dieser neuen Fähigkeit betäubt ihr alle Feinde in eurer Nähe 6 Sek. lang. Diese Zeit könnt ihr dann zum Beispiel nutzen, um eure Gesundheit wiederherzustellen.

DIE GLYPHEN DES SCHUTZ-PALADINS



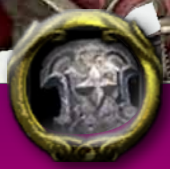
FOKUSSIERTER SCHILD

- Erhebliche Glyphe
- »Schild des Rächers« trifft nur noch ein Ziel. Dafür verursacht ihr aber 30% mehr Schaden und so auch mehr Bedrohung. Gegen mehrere Ziele solltet ihr eine andere Glyphe verwenden.



ASKETISCHER KREUZFAHRER

- Erhebliche Glyphe
- Euer Manapool ist sehr begrenzt. Aus diesem Grund solltet ihr unbedingt auf diese Glyphe setzen, denn sie entfernt die Manakosten von »Kreuzfahrerstoß« und »Hammer der Rechtschaffenen«.



ALABASTER-SCHILD

- Erhebliche Glyphe
- Wenn ihr einen Angriff blockt, wird der Schaden von »Schild der Rechtschaffenen« um 20% gesteigert. Der Effekt ist dreimal stapelbar und hebt den Schaden so um ganze 60% an.

Wenn ihr einige Herausforderungen in den verschiedenen Instanzen gemeistert habt, erhaltet ihr dieses Set.

DIE PRIMÄRTALENTE DES SCHUTZ-PALADINS



Level 15 Das Talent **»Der lange Arm des Gesetzes«** erhöht euer Bewegungstempo grundsätzlich um 45 Prozent, wenn ihr »Richturteil« einsetzt. Da dies ständig der Fall ist, weil ihr ja Heilige Kraft erzeugen müsst, seid ihr fast immer sehr schnell unterwegs. Mit »Streben nach Gerechtigkeit« steigert ihr euer Bewegungstempo um zehn Prozent und für jede vorhandene Aufladung Heiliger Kraft um zusätzliche zehn Prozent, maximal also um 40 Prozent. Die Talentauswahl bleibt Geschmackssache, wir empfehlen »Der lange Arm des Gesetzes«.

Level 30 Im zweiten Tier steht wieder eine schwierige Entscheidung an, denn alle drei Talente haben ihre Vorzüge. Mit **»Buße«** erhaltet ihr einen durchaus starken Kontrolleffekt, der aber mit einer Zauberzeit verbunden ist und deswegen nur vor dem Kampf ohne störende Unterbrechungen eingesetzt werden kann. Das Talent »Bürde der Schuld« wird immer ausgelöst, wenn ihr ein Ziel mit »Richturteil« trefft und verlangsamt es dann um ganze 50 Prozent. Dieser Effekt ist für einen Tank zwar zu gebrauchen, in den meisten Situationen aber nicht stark genug, da ihr nur ein Ziel trefft und Bossgegner gegen den Effekt immun sind. Deswegen verwenden wir **»Hammer der Gerechtigkeit«**. Das Talent erhöht die Reichweite des Stuns auf 20 Meter und ermöglicht es euch so, ein weit entferntes Ziel kurzzeitig aus dem Kampf zu nehmen, beispielsweise einen Zauberer, der in einiger Entfernung zu eurer Gruppe steht und euch mit Angriffen beharkt, weil ihr noch keine Bedrohung an ihm aufbauen konntet.

Level 45 Hier stehen drei Talente zur Auswahl, die eurem Schutz dienen. **»Geheiligter Schild«** ist ein starker Zauber, der euch für 30 Sekunden vor Angriffen schützt und leider auch jede Menge Mana verbraucht. Wenn ihr im Kampf immer genug Mana habt, könnt ihr das Talent nehmen und bekommt so eine zusätzliche Schutzmöglichkeit. Mit dem Zauber »Ewige Flamme« wurden wir nicht warm, denn der Zauber verbraucht eure Heilige Kraft und heilt euch im Gegenzug nur gering. So verliert ihr Schaden und Bedrohung. Da die Entlastung der Heiler nur mager ausfällt, raten wir zu »Selbstloser Heiler«. Jedes Mal, wenn ihr mit »Richturteil« trefft, erhaltet ihr einen stapelbaren Buff, den ihr dazu nutzen könnt, »Lichtblitz« ohne Zauberzeit und mit verbesserter Wirksamkeit einzusetzen.


»Schild des Templers« verpasst eurer Waffe einen neuen Look und sorgt dafür, dass ihr jede Menge Heilige Kraft erzeugt.

Level 60 Die Auswahl des richtigen Talents fällt hier ungewohnt leicht, denn **»Hand der Reinheit«** ist ein sehr starker Schutzzauber, der jeglichen durch regelmäßige Effekte erlittenen Schaden um 70 Prozent verringert. Das betrifft alle DoTs, mit denen Bosse für gewöhnlich um sich werfen, weshalb das Talent entsprechend stark ist.

Level 75 Das Talent »Schild des Templers« erlaubt euch das rasend schnelle Generieren von Heiliger Kraft. Sobald aktiv, erzeugt ihr mit jedem Treffer von »Kreuzfahrerstoß« und »Hammer der Rechtschaffenen« gleich drei Aufladungen der wichtigen Ressource. So könnt ihr euch mit »Wort der Herrlichkeit« heilen oder mit **»Schild der Rechtschaffenen«** ordentlich austeilen.

Level 90 Solange ihr euch in Fünf-Spieler-Instanzen herumtreibt, solltet ihr unbedingt auf **»Heiliges Prisma«** setzen. Der neue Zauber fügt euren Zielen nicht nur starken Schaden zu, sondern heilt auch eure Verbündeten und kann so den Kampfausgang entscheidend beeinflussen. Wenn ihr hauptsächlich mächtige Bossgegner in Schlachtzügen tankt und eher selten gegen Feindesgruppen antretet, dann empfiehlt es sich, »Richtspruch« zu verwenden. Der neue Angriff verursacht an einem Ziel massiven Schaden und steigert so eure Bedrohung rapide. Für reine Off-Tanks kann der Flächenzauber »Hammer des Lichts« eine lohnende Alternative sein.

DIE SPIELWEISE DES SCHUTZ-PALADINS

Bevor der Kampf losgeht, bufft ihr euch erst einmal und überprüft, ob das **»Siegel der Wahrheit«** aktiv ist. Jetzt solltet ihr euch auch im Klaren sein, ob ihr eine Gruppe oder einen einzelnen Gegner an euch binden müsst, denn im Kampf gegen mehrere Ziele verwendet ihr »Hammer der Rechtschaffenen« und im Kampf gegen einen Feind »Kreuzfahrerstoß«, um Heilige Kraft zu erzeugen. Sobald ihr dann über drei Heilige Kraft verfügt, entladet ihr selbige in einem mächtigen Schlag mit eurem Schild (»Schild der Rechtschaffenen«). Zusätzlich verwendet ihr immer »Schild des Rächers«, wenn die Abklingzeit abgelaufen ist oder »Oberster Kreuzfahrer« ausgelöst wurde, denn dann erzeugt »Schild des Rächers« sogar eine Aufladung Heiliger Kraft.

Solltet ihr gegen mehr als einen Feind kämpfen, benutzt ihr neben »Hammer der Rechtschaffenen« und **»Schild des Rächers«** noch »Weihe« und »Heiliger Zorn«. Beide Fähigkeiten kommen natürlich auch bei nur einem Gegner zum Einsatz, sind gegen mehrere Gegner aber ein absolutes Muss, da sonst der Verlust der Bedrohung und so der Tod eurer Gruppe eintritt. Nur mit Schadenausteilen und ein paar Flächenzaubern ist es nicht getan, denn als guter Tank erleichtert ihr euren Heilern das Leben so gut wie möglich. Ihr verwendet, sobald eure Gesundheit in die Nähe eines kritischen Bereichs kommt, sofort eine Fähigkeit wie »Hand der Reinheit« , um euren erlittenen Schaden zu reduzieren. Solltet ihr über viel Mana oder Heilige Kraft verfügen, könnt ihr euch auch selbst mit »Lichtblitz« oder »Wort der Herrlichkeit« heilen. Eine wichtige Fähigkeit, die zu eurem eigenen Schutz eingesetzt wird, ist **»Unermüdlicher Verteidiger«**. Sobald sie aktiv ist, erleidet ihr 20 Prozent weniger Schaden und könnt kurzzeitig nicht mehr getötet werden. Falls ihr von einem Schlag getroffenen werdet, der euch normalerweise töten würde, stellt »Unermüdlicher Verteidiger« sofort 15 Prozent eurer maximalen Gesundheit wieder her. So haben eure Heiler einen Moment, um euch mit Lebenspunkten zu versorgen. Zusätzlich könnt ihr euch und eurer Gruppe das Leben durch den Einsatz von Handzaubern erleichtern. Mit »Hand der Freiheit« werdet ihr beispielsweise immun gegen bewegungseinschränkende Effekte. Ab Stufe 87 bekommt ihr die Fähigkeit »Blendendes Licht«. Nutzt sie, wenn ihr von vielen Gegnern umzingelt seid und eure Heiler mit der Situation überfordert sind. Die Gegner werden kurz betäubt und ihr erkauft euch wertvolle Lebenszeit, zögert euer Ableben hinaus und könnt den Kampf doch noch gewinnen.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Schild der Rechtschaffenen«
2. »Schild des Rächers«
3. »Kreuzfahrerstoß«
4. »Heiliger Zorn«
5. »Richturteil«
6. »Hammer des Zorns«



Der »Wächter der uralten Könige« bleibt auch weiterhin ein unverzichtbarer Begleiter.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES SCHUTZ-PALADINS

Kampfbeginn

Zorn der Gerechtigkeit → Siegel der Wahrheit → Segen der Könige → Zornige Vergeltung →
Schild des Rächers → Kreuzfahrerstoß → Richturteil → Heiliger Zorn

Nachdem ihr euch mit den nötigen Buffs versorgt habt, aktiviert ihr »Zornige Vergeltung«, um möglichst schnell viel Bedrohung aufzubauen.

Kampfverlauf

Kreuzfahrerstoß → Richturteil → Schild des Rächers → Heiliger Zorn →
Kreuzfahrerstoß → Schild der Rechtschaffenen

Baut mit »Kreuzfahrerstoß« und »Richturteil« Heilige Kraft auf und entladet sie dann mit »Schild der Rechtschaffenen«.

Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Hammer der Rechtschaffenen → Heiliger Zorn → Weihe → Schild des Rächers

Mit diesen Fähigkeiten könnt ihr ohne Probleme jede Gruppe tanken. Achtet darauf, nicht die Glyphe »Fokussierter Schild« zu verwenden.

Kampfverlauf (Selbstschutz)

Kreuzfahrerstoß → Heiliges Prisma → Unermüdlicher Verteidiger → Heiliger Zorn →
Richturteil → Kreuzfahrerstoß → Wort der Herrlichkeit → Schild des Rächers →
Lichtblitz → Wächter der uralten Könige

Die hier angegebenen Schutzfähigkeiten werden eigentlich nie alle gleichzeitig aktiviert. Der Kampfablauf zeigt lediglich, welche Möglichkeiten euch im Kampf zur Verfügung stehen, um eure Heiler zu entlasten.

DER VERGELTUNG-PALADIN

Der Vergeltung-Paladin bleibt, was er schon immer war: ein hervorragender **Schadensverursacher und Unterstützer** in jeder noch so schwierigen Kampfsituation.

Von Elias Englmeier



Das Herausforderungsset verschafft euch ein imposantes Aussehen.

Wenn ihr versucht, euren Vergelter wie gehabt zu spielen, werden euch sofort einige gravierende Änderungen ins Auge fallen. Wie alle anderen Paladin-Talentverteilungen habt auch ihr eure **Auren** komplett verloren und findet stattdessen nun eure Siegel an der alten Position wieder. Bei der Auswahl der Siegel bleibt alles beim Alten: Solange nur ein Gegner verprügelt wird, wählt ihr »Siegel der Wahrheit«, wenn ihr gegen mehrere Feinde kämpft, empfiehlt sich das »Siegel der Rechtschaffenheit«. Zusätzlich wurde das Talent »Unermüdlichkeit« komplett gestrichen. Trotzdem könnt ihr jede Menge Schaden verursachen und verfügt auch weiterhin über mächtige Fähigkeiten, die selbigen kurzzeitig steigern. An der grundsätzlichen Spielweise des Paladins wird sich ebenfalls nicht viel ändern. Ihr baut mit »Kreuzfahrerstoß« Heilige Kraft auf und verbraucht diese dann durch »Inquisition« oder »Urteil des Templers«. In eurem Repertoire befindet sich nun auch der »Hammer der Rechtschaffenen«, der früher Schutz-Paladinen vorbehalten war. Mit ihm heizt ihr allen Gegnergruppen ein und erzeugt spielend leicht Heilige Kraft. In Sachen Unterstützungszaubern lernt der Vergelter einiges hinzu und kann so zum Beispiel eine ganze Gruppe immun gegen Unterbrechungs- und Stilleffekte machen. Alle bekannten Handzauber bleiben ebenfalls erhalten und machen den Paladin zu einer mächtigen Waffe, die in jedem Schlachtzug und jeder heroischen Instanz sehr gerne gesehen ist.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Schmiedet kritischen Trefferwert und Tempo in Trefferwert um, bis ihr das Cap erreicht. Falls nötigt kann auch Meisterschaft umgewandelt werden.

2 Meisterschaft

Achtet darauf, eine gute Balance zwischen Meisterschaft und Tempo herzustellen. Schmiedet also nicht zu viel Tempo in Meisterschaft um.

3 Tempo

Tempo verringert die Abklingzeit einiger wichtiger Fähigkeiten und sollte deswegen nicht komplett vernachlässigt werden.

4 Kritischer Trefferwert

Euer unwichtigstes Attribut kann bedenkenlos in jedes bessere Attribut verwandelt werden.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES VERGELTUNG-PALADINS

Die Attribute des Vergeltung-Paladins bleiben trotz der Änderungen an der Spielmechanik weitgehend unangetastet. Ihr sammelt soviel **Stärke** wie möglich, um euren Schaden maximal zu erhöhen und achtet gleichzeitig darauf, dass sich euer **Trefferwert** dem Cap nähert. Durch zusätzliche **Meisterschaft** könnt ihr euren Schaden dann noch mehr steigern, denn je mehr Meisterschaft ihr habt, desto mehr zusätzlichen Heiligschaden verursachen eure Angriffe gegen alle Ziele. Tempo gewinnt etwas an Ansehen und wird nun neuerdings auch dazu verwendet, die **Abklingzeit** von Fähigkeiten wie **»Richturteil«** zu verringern. Auf kritischen Trefferwert könnt ihr weitgehend verzichten, er wird sich zwar hin und wieder auf eurer Ausrüstung finden, sollte dann aber umgeschiedet werden, da die anderen Attribute einfach viel stärker sind als der kritische Trefferwert.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Trefferwert (bis Cap)
2. Stärke
3. Meisterschaft
4. Tempo
5. Kritischer Trefferwert



»Göttlicher Schutz« verringert euren erlittenen Schaden.

DIE FÄHIGKEITEN DES VERGELTUNG-PALADINS

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Geheiligter Kampf

Alle Effekte, die euer Tempo erhöhen, verringern nun die Abklingzeit von »Hammer des Zorns« und »Exorzismus«.

Hand des Lichts

Je mehr Meisterschaft ihr habt, desto stärker wird »Hand des Lichts«, denn eure wichtigsten Angriffe verursachen zusätzlichen Heiligschaden, der durch eure Meisterschaft erhöht wird.

Richturteil des Wagemutigen

Jedes Mal, wenn ihr »Richturteil« verwendet, wird euer Ziel durch »Gebrechlichkeit« geschwächt und erleidet so 4% mehr Schaden durch Nahkampfangriffe.

Dankgebet

Wenn ihr einen Feind tötet, erzielt ihr mit eurem nächsten »Lichtblitz« einen sicheren kritischen Treffer.

Lichtschwert

Jeglicher mit Zweihandwaffen verursachte Schaden wird um 25% gesteigert. Außerdem limitiert diese Fähigkeit eure Zaubermacht auf 50% eurer Angriffskraft.

Eifer des Kreuzfahrers

Alle automatischen Angriffe haben eine 20%-ige Chance, euren kritischen Trefferwert zu erhöhen.

Die Kunst des Krieges

Eure automatischen Angriffe können »Die Kunst des Krieges« auslösen und ihr könnt »Exorzismus« ohne Zauberzeit verwenden.

NEUE FÄHIGKEITEN

Grenzenlose Hingabe

Ihr könnt nun insgesamt fünf Heilige Kraft aufbauen. Eure Angriffe verbrauchen weiterhin maximal drei Heilige Kraft.

Blendendes Licht

Ihr blendet eure Feinde im näheren Umkreis und sie wandern für 6 Sek. benommen umher. Besonders nützlich im PvP.

Freispruch

Entfernt einen bewegungseinschränkenden Effekt von euch. Verfügt über keine Abklingzeit, kostet jedoch 3000 Mana und ist so nur begrenzt einsetzbar.

KERNFÄHIGKEITEN

Kreuzfahrerstoß

Bleibt euer Standardangriff, den ihr immer wenn möglich verwendet und mit dem ihr Heilige Kraft erzeugt.

Richturteil

Solange »Siegel der Wahrheit« aktiv ist, verursacht ihr mit »Richturteil« einiges an Schaden und ruft einen Debuff auf eurem Ziel hervor.

Exorzismus

Kann ohne Zauberzeit eingesetzt werden, sobald »Die Kunst des Krieges« ausgelöst wird. Verursacht so manches an Schaden und sollte dementsprechend auch immer verwendet werden, wenn der Procc auftritt.

Urteil des Templers

Wenn ihr mit »Kreuzfahrerstoß« drei Heilige Kraft aufgebaut habt, könnt ihr diese in »Urteil des Templers« investieren und so jede Menge Schaden verursachen.

Hammer des Zorns

Sobald euer Gegner über weniger als 20% Gesundheit verfügt, könnt ihr mit dieser starken Fähigkeit doch sehr viel zusätzlichen Schaden hervorrufen.

DIE GLYPHEN DES VERGELTUNG-PALADINS

ASKETISCHER KREUZFAHRER

- Erhebliche Glyphe
- Eure Angriffe »Richturteil« und »Kreuzfahrerstoß« benötigen nun kein Mana mehr. Für euch bedeutet das, dass ihr euer Mana auch mal für einen Heilzauber ausgeben könnt.

INQUISITION

- Erhebliche Glyphe
- Verringert den Schadensbonus von »Inquisition«, erhöht aber auch die Dauer um 100%. Da ihr in dieser Zeit eure Heilige Kraft für »Urteil des Templers« ausgeben könnt, steigert die Glyphe euren Schaden.

ZORNIGE VERGELTUNG

- Erhebliche Glyphe
- Da ihr »Zornige Vergeltung« ständig verwendet, lohnt sich die zusätzliche Heilung durch die Glyphe, denn ihr entlastet so eure Heiler und tut eurem Schlachtzug einen Gefallen.

Durch das neue T-14-Set erhaltet ihr alle wichtigen Attribute und könnt so noch mehr Schaden verursachen.

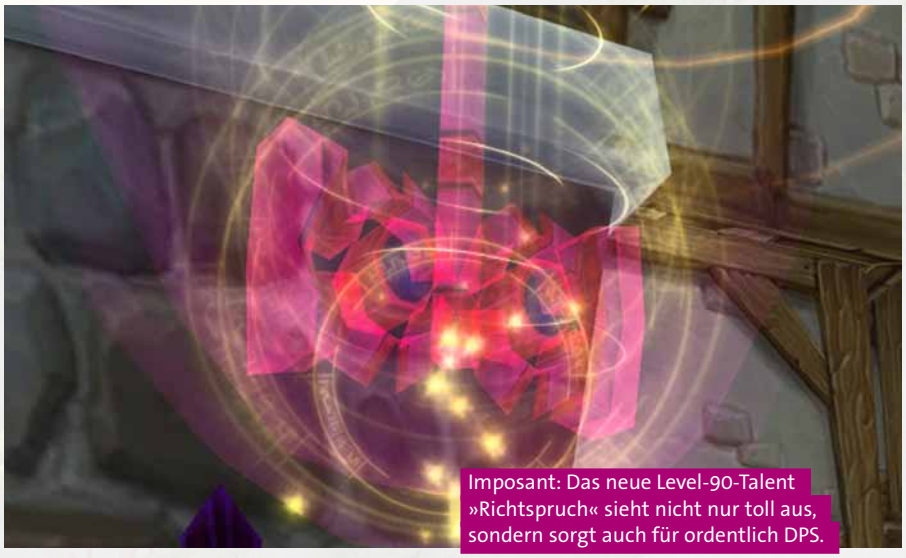
DIE PRIMÄRTALENTE DES VERGELTUNG-PALADINS



Level 15 Ab Stufe 15 habt ihr die Wahl zwischen drei Talenten, die euer **Bewegungstempo** beeinflussen. Am besten ist hier »Der lange Arm des Gesetzes«, denn ihr verwendet »Richturteil« fast alle fünf Sekunden und erhöht euer Bewegungstempo so ständig um 45 Prozent. Falls ihr Probleme damit habt, Flächenzaubern zu entgehen, könnt ihr auch »Geschwindigkeit des Lichts« wählen und erhaltet so eine neue Fähigkeit die euer Bewegungstempo einmal pro Minute um 70 Prozent erhöht.

Level 30 Im zweiten Tier erlernt ihr am besten die altbekannte Fähigkeit **»Buße«**, die es euch erlaubt, ein Ziel für eine Minute aus dem Kampf zu nehmen. Beachtet aber, dass »Buße« nun über eine, wenn auch kurze, Zauberzeit verfügt und kein Spontanzauber mehr ist. Ihr müsst nun also, wie die meisten anderen Klassen auch, euren Kontrolleffekt etwas besser timen. PvP-Fanatiker können getrost auf »Buße« verzichten und erhalten mit dem Talent **»Bürde der Schuld«** nun endlich einen **Verlangsamungseffekt**, der dazu führt, das ihr euren Gegnern nicht mehr den gesamten Kampf hinterherlauft und endlich dazu kommt, Schaden auszuteilen . Als dritte Option könnt ihr die Reichweite von »Hammer der Gerechtigkeit« auf 20 Meter erhöhen. Dabei ist aber zu beachten, dass ihr »Buße« oder den Verlangsamungseffekt verliert. Wir können von dieser Alternativ nur abraten, da sie sich wohl nur in wenigen PvP-Gruppenzusammenstellungen lohnen wird.

Level 45 Nun habt ihr die Wahl zwischen drei Talenten, die eurem Schutz dienen. Wir empfehlen **»Selbstloser Heiler«**, denn diese passive Fähigkeit erlaubt es euch, einen mächtigen »Lichtblitz« zu wirken, sobald ihr dreimal »Richturteil« verwendet habt. Die anderen beiden Talente sind ebenfalls nicht gerade schwach. Mit »Ewige Flamme« könnt ihr euch selbst oder einen Mitspieler mit einem HoT versehen und so für zusätzliche Heilung sorgen, dabei verliert ihr aber drei Heilige Kraft und somit auch jede Menge Schaden. Das dritte mögliche Talent ist »Geheiligter Schild« und schützt euch für 30 Sekunden vor eingehendem Schaden. Das Problem dabei ist, dass ihr jede Menge Mana verliert und den Zauber so nicht oft verwenden könnt.



Imposant: Das neue Level-90-Talent »Richtspruch« sieht nicht nur toll aus, sondern sorgt auch für ordentlich DPS.

Level 60 Euer viertes Talent ist schnell gewählt, denn die neue Fähigkeit **»Erbarmen«** hat es trotz fünfminütiger Abklingzeit in sich. Sie entfernt jegliche Abklingzeit von euren Handzaubern. So ist es nun zum Beispiel möglich, »Hand der Freiheit« zweimal hintereinander anzuwenden oder gleich zwei Ziele mit »Hand des Schutzes« vor feindlichen Angriffen zu bewahren.

Level 75 Ab Stufe 75 könnt ihr getrost auf das Talent **»Göttliche Bestimmung«** setzen, dass jeder Fähigkeit, die Heilige Kraft benötigt, eine Chance gibt, einen Buff hervorzurufen, der es euch ermöglicht, eine Fähigkeit, die Heilige Kraft benötigt, sofort zu nutzen ohne Heilige Kraft zu verbrauchen. Außerdem wird die Fähigkeit so gewirkt, als ob drei Heilige Kraft vorhanden wären. Falls euch dieses alte Talent zu langweilig ist, könnt ihr auch **»Schild des Templers«** nehmen und habt so eine weitere Fähigkeit, die euren Schaden auf Knopfdruck steigert.

Level 90 Eigentlich lohnt sich für Spieler, die in Schlachtzügen unterwegs sind, nur ein Stufe-90-Talent richtig und zwar **»Richtspruch«**. Der neue Angriff verursacht massiven **Einzelzielschaden** und ist durch die beiden anderen Talente nicht zu toppen. Für Spieler, die oft gegen große Mob-Gruppen kämpfen oder ihre Gruppe auch mit Heilung unterstützen wollen, empfiehlt sich »Hammer des Lichts« oder »Heiliges Prisma«.

DIE SPIELWEISE DES VERGELTUNG-PALADINS

Abgesehen von einigen kleinen Änderungen könnt ihr eure gewohnte Spielweise weitgehend beibehalten. Im Kampf gegen einen Bossgegner verwendet ihr ausschließlich **»Kreuzfahrerstoß«**, um Heilige Kraft zu erzeugen. Sobald ihr drei Heilige Kraft gesammelt habt, aktiviert ihr »Inquisition« und nutzt dann wieder »Kreuzfahrerstoß« und »Richturteil«, bis wieder drei Heilige Kraft zur Verfügung stehen, die ihr dann in »Urteil des Templers« investiert. Sobald »Die Kunst des Krieges« ausgelöst wird, setzt ihr »Exorzismus« ein. Durch das Talent **»Göttliche Bestimmung«** besteht ebenfalls die Chance, einen Procc zu erhalten. Je nachdem ob **»Inquisition«** aufgefrischt werden muss oder nicht, investiert ihr euren Procc in **»Urteil des Templers«** oder eben doch lieber in »Inquisition«.

Einmal pro Minute könnt ihr euch außerdem eures Stufe-90-Talentes bedienen. »Richtspruch« verursacht viel Schaden und kann gut mit »Zornige Vergeltung« oder anderen schadenssteigernden Effekten kombiniert werden. Um euren Schaden dann noch weiter zu verbessern, stehen der **»Wächter der Uralten Könige«** und eure Schmuckstücke zur Verfügung. Wartet am besten darauf, dass ein Mitspieler »Kampfrausch / Heldentum« aktiviert, bevor ihr all eure schadenssteigernden Fähigkeiten anwerft. Fällt euer Ziel dann unter 20 Prozent seiner maximalen Gesundheit, verwendet ihr zusätzlich noch »Hammer des Zorns« und gebt so garantiert jedem Feind den Rest. Sobald ihr gegen eine Gegnergruppe antretet, müsst ihr eure Angriffsreihenfolge etwas abändern, denn von nun an setzt ihr »Hammer der Rechtschaffenen« ein, um Heilige Kraft zu erzeugen. Außerdem kommt nun **»Göttlicher Sturm«** zum Tragen. Dieser Angriff trifft alle Feinde in eurer Nähe und verbraucht eure Heilige Kraft. Achtet weiterhin darauf, dass »Inquisition« immer aktiv ist und benutzt einfach »Göttlicher Sturm« anstelle von »Urteil des Templers«.

Als Vergelter ist eure primäre Aufgabe zwar das Verursachen von Schaden, trotzdem solltet ihr immer ein Auge auf eure Gruppe haben, um im Notfall mit euren Unterstützungszaubern aushelfen zu können. Besonders geeignet sind hier natürlich die Handzauber, mit denen ihr Mitspieler immun gegen körperlichen Schaden macht oder von bewegungseinschränkenden Effekten befreit. Zusätzlich könnt ihr **»Handauflegen«** wirken, um eurem Tank das Leben zu retten. Da ihr über ein großes Repertoire an Heilzaubern verfügt, könnt ihr sie auch ab und zu einsetzen, achtet dabei aber auf euren Manahaushalt, denn ihr benötigt ein wenig Mana, um Schaden auszuteilen.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Inquisition«
2. »Urteil des Templers«
3. »Kreuzfahrerstoß«
4. »Exorzismus«
5. »Richturteil«



Das Talent »Erbarmen« schließt die Abklingzeiten eurer wichtigsten Handzauber sofort ab.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES VERGELTUNG-PALADINS

Kampfbeginn	Richturteil → Kreuzfahrerstoß → Exorzismus → Kreuzfahrerstoß → Kreuzfahrerstoß → Inquisition	Sobald der Kampf beginnt, müsst ihr schnellst möglich »Inquisition« aktivieren.
Kampfverlauf	Richtspruch → Kreuzfahrerstoß → Richturteil → Kreuzfahrerstoß → Exorzismus → Urteil des Templers	Im Kampf verursacht ihr mit »Urteil des Templers« so viel Schaden wie möglich.
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Hammer der Rechtschaffenen → Hammer der Rechtschaffenen → Hammer der Rechtschaffenen → Göttlicher Sturm	Gegen mehrere Feinde verwendet ihr »Hammer der Rechtschaffenen« und dann »Göttlicher Sturm als Finisher.
Kampfverlauf (Max DPS)	Wächter der uralten Könige → Zornige Vergeltung → Schmuckstück → Schmuckstück → Urteil des Templers → Richturteil → Exorzismus → Kreuzfahrerstoß → Hammer des Zorns	Nachdem ihr »Wächter der Uralten Könige« aktiviert habt, wartet ihr einige Sek., bevor ihr »Zornige Vergeltung« anwerft. Außerdem geht ihr sicher, dass ihr über drei Heilige Kraft verfügt und »Inquisition« bereits läuft, und zündet dann »Zornige Vergeltung«.

DER HEILIG-PRIESTER

Keine andere Klasse hat mehr **verschiedene Heilzauber** im Repertoire als der Heilig-Priester. Wie die Klasse sich in Mists of Pandaria spielt und welche Veränderungen das neue Addon mit sich bringt, lest ihr hier.

Von Tobias Englmeier



Hübsch: Das neue Challenge-Set des Priesters, getragen von einer Blutelfen-Dame.

Als Heilig-Priester hat man meist wenig Angst vor Patches oder den neuen Addons, denn irgendwie steht man, egal was sich ändert, immer als grundsolider Heiler da. Dass das auch in Mists of Pandaria so ist, stellt deshalb eigentlich keine besondere Überraschung mehr dar. Trotzdem bringt das vierte WoW-Addon auch für Heilig-Priester ein paar interessante Neuerungen, auf die hier näher eingegangen werden soll. Zuallererst seid ihr als Heilig-Priester nach wie vor auf Mana angewiesen. Dessen Vorrat steigt nun aber nicht mehr durch Intelligenz, was bedeutet, dass etwas vorsichtiger damit umgegangen werden muss, denn viele Heilzauber haben durchaus gesalzene Manakosten. Eine weitere wichtige Änderung betrifft »Chakra«. Während der Effekt, den **»Chakra«** auslöst, vor Mists of Pandaria davon abhängig war, welchen Zauber man zuvor benutzt hatte, sucht ihr nun direkt aus, was »Chakra« bewirken soll. Die drei Grundausrichtungen sind dabei gleich geblieben, ihr entscheidet euch jedoch selbst, ob es »Chakra: Epiphanie«, was den kritischen Trefferwert der Zauber erhöht, »Chakra: Refugium«, was eure Flächenheilfähigkeiten sowie »Erneuerung« verbessert oder »Chakra: Züchtigung«, was eure Offensiv- und Schadenszauber aufpeppt, sein soll. Je nach Chakra erhaltet ihr noch ein neues Segenswort, das zur jeweiligen Grundausrichtung passt. Diese Änderung gibt dem Heilig-Priester also etwas Ähnliches wie die Kampfhaltungen des Kriegers oder die Präsenzen des Todesritters.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Willenskraft

Damit der Manahaushalt auch in längeren Kämpfen stimmt, sollten schwächere Attribute zu Willenskraft umgeschmiedet werden.

2 Tempo

Tempo ist wichtiger denn je und wird deshalb immer durch Umschmieden gefördert.

3 Meisterschaft

Obwohl Meisterschaft nicht übel ist, wird dieses Attrbut zu den beiden stärkeren umgeschmiedet, wenn diese nicht vorhanden sind.

4 Kritischer Trefferwert

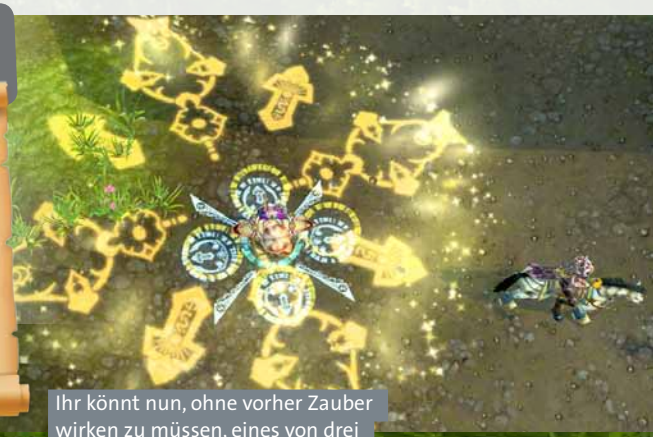
Auf kritischen Trefferwert zu setzen, macht auch für den Heilig-Priester nicht allzu viel Sinn. Hier wird demnach oft umschmiedet.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES HEILIG-PRIESTERS

Selbst wenn Intelligenz nun keine Manavorteile mehr bietet, ist und bleibt es ohne Zweifel das Top-Attribut, denn es erhöht immer noch die Zaubermacht und auch der kritische Trefferwert steigt an. Dieser ist für den Heilig-Priester aber nicht ganz so wichtig, da er sich durch »Chakra: Epiphanie« um zehn Prozent verbessern lässt. Willenskraft ist so stark wie früher, denn ihr wisst ja, wer hier zu wenig hat, steht schnell ohne Mana da und alle müssen sterben. Da es während des Hochspielens auf **Stufe 90** wenige Willenskraft-Gegenstände gibt, lohnt es sich, bereits recht früh mit dem Umschmieden zu beginnen. Außerdem gibt es keine Talente mehr zur Zauberzeitverringerung, weswegen ihr ebenso Tempo sammelt. Meisterschaft ist stärker als kritischer Trefferwert; beide Attribute eignen sich aber gut zum Umschmieden.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Willenskraft
3. Tempo
4. Meisterschaft
5. Kritischer Trefferwert



Ihr könnt nun, ohne vorher Zauber wirken zu müssen, eines von drei verfügbaren Chakren auswählen.

DIE FÄHIGKEITEN DES HEILIG-PRIESTERS

KERNFÄHIGKEITEN

Kreis der Heilung

Bei »Kreis der Heilung« ändert sich kaum etwas. Der Zauber heilt nun einen Kollegen mehr als früher, also maximal 6 Ziele.

Chakra: Refugium

Diese Chakra-Einstellung erhöht nach wie vor die AoE-Heilfäigkeiten und die von »Erneuerung« um 15% und verringert die Abklingzeit von »Kreis der Heilung« um 2 Sek. Aktiviert zudem den Aoe-Heal »Segenswort: Refugium«.

Lichtbrunnen

»Lichtbrunnen« bleibt im Großen und Ganzen unverändert; durch eine Glyphe lässt sich der Zauber aber für die AoE-Heilung optimieren.

Gotteshymne

Auch hier gab es keine Veränderungen, außer dass »Gotteshymne« nun nur noch vom Heilig-Priester benutzt werden darf.

Blitzheilung

»Blitzheilung« heilt jetzt um einiges mehr, kostet dafür aber auch etwas mehr Mana.

Große Heilung

Auch »Große Heilung« wurde etwas gebufft, kostet dafür aber mehr Mana und die Basiszauberzeit wurde auf 2,5 Sek. gesetzt.

Heilung

»Heilung« ist auch in Mists of Pandaria eine der kostengünstigsten Heals des Priesters.

Gebet der Besserung

»Gebet der Besserung« lässt sich durch eine Glyphe mit etwas mehr Burst-Heal ausstatten und wurde zudem ein bisschen gebufft.

Erneuerung

Die Manakosten von »Erneuerung« wurden heruntergesetzt, was mit »Chakra: Refugium« einen sehr effizienten HoT abgibt.

Chakra

Durch »Chakra« könnt ihr nun zwischen drei Grundhaltungen wählen: »Epiphanie« erhöht die kritische Trefferchance der Heilungen, »Refugium« die AoE-Heilfähigkeiten und »Züchtigung« erhöht den Offensivschaden der Klasse.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Geist der Erlösung

»Geist der Erlösung« hat sich nicht verändert, außer dass es jetzt als passive Fähigkeit gelistet wird, die nicht extra geskillt wird.

Glücksfall

Auch »Glücksfall« verringert immer noch die Manakosten von »Große Heilung«, wenn »Blitzheilung« oder »Verbindende Heilung« verwendet wird. Alles bleibt beim Alten.

Göttlicher Zorn

Früher »Göttlicher Furor«, erhöht das passive Talent jetzt die Trefferchance eurer Offensivzauber »Heilige Pein« und »Heiliges Feuer«.

Meisterschaft: Echo des Lichts

Auch hier hat sich nichts verändert. Meisterschaft lässt euch nach wie vor den HoT »Echo des Lichts« auslösen, der mit zusätzlichen Punkten Meisterschaft immer stärker wird.

NEUE FÄHIGKEITEN

Leerenverschiebung

»Leerenverschiebung« eignet sich hervorragend dazu, die Gesundheit eines Tanks, dem es schlecht geht, auf einen Schlag wieder aufzufüllen, vorausgesetzt euer Gesundheitsbalken ist voller als der eures anvisierten Ziels.

Beichte

Wer immer schon mal die intimsten Geheimnisse der Mitspieler in Erfahrung bringen wollte, kann das nun tun, indem er mit dieser neuen Glyphenfähigkeit zur Beichte bittet.



Wem das neue T-14-Set nicht genug nach Priester aussieht, kann es natürlich nach Belieben transmoggen.

DIE GLYPHEN DES HEILIG-PRIESTERS

KREIS DER HEILUNG

- Erhebliche Glyphe
- Spätestens im Raid-Content wird diese Glyphe wichtig, denn so heilt »Kreis der Heilung« ein weiteres Ziel, kostet aber 35 % mehr Mana. Alternativen sind » Läutern« oder »Geist der Erlösung«.

GEBET DER BESSERUNG

- Erhebliche Glyphe
- Seid ihr als alleiniger Heiler unterwegs, ist es praktisch, mit »Gebet der Besserung« auf Kosten einer Aufladung 60% mehr zu heilen. Im Raid kann es besser sein, eine andere Glyphe zu nehmen.

LICHTBRUNNEN

- Erhebliche Glyphe
- Erhöht die Aufladungen von »Lichtbrunnen« um 2. Wer einen Extra- AoE-Heal sucht, nimmt »Lichtquell«, was euren »Lichtbrunnen« dahingehend modifiziert und für Raid-Heiler attraktiv ist.

DIE PRIMÄRTALENTE DES HEILIG-PRIESTERS



Level 15 Aus Heilersicht bieten die ersten drei Talente wenig Brauchbares. Ihr könnt also im Prinzip nehmen, was euch am besten gefällt. »Psychoschrecken« jedoch kommt im PvE eher selten zum Einsatz, weshalb meist »Gedankenkontrolle« oder »Leerententakel« genommen wird.

Level 30 Auch im zweiten Tier geht es um keine für das Heilen essentiellen Talente, denn alle drei helfen euch oder den Mitspielern nur bei der Mobilität in Kämpfen. »Körper und Geist« scheint für den »Heilig-Priester« ebenso gut zu funktionieren wie »Engelsfeder«. Da ihr als Heilig-Priester aber auch viel mit der Tank-Heilung beschäftigt seid, empfehlen wir »Körper und Geist«. Dieses Talent lässt »Machtwort: Schild« eine Steigerung des Bewegungstempos auslösen. Somit könnt ihr steuern, wann ihr selbst oder ein Mitspieler von der viersekündigen Bewegungstempoteigerung profitiert. »Engelsfeder« kann aber durchaus als Alternative gewählt werden, auch wenn ihr so etwas weniger Kontrolle habt.

Level 45 In der dritten Zeile wird es schon interessanter, denn hier warten verschiedene Möglichkeiten, das Mana zu schonen oder auch die Heilung kurzzeitig etwas zu verbessern. »Geisterbeuger«, also der verbesserte »Schattengeist«, ist eine erste Möglichkeit, die vor allem in langen Kämpfen, in denen ihr gezwungen seid, viel Mana auszugeben, verlockend wäre. Der große Vorteil hierbei ist, dass die Abklingzeit von »Schattengeist« dann von drei auf eine Minute sinkt, was bei gravierenden Manaproblemen die beste Wahl ist . Da beim Heilig-Priester aber »Blitzheilung« wegen **»Glücksfall«** eine große Rolle spielt, ist »Licht aus dem Dunkel« ein sehr gutes Talent, denn es gibt fast allen direkten Heilzaubern die Chance, die nächste »Blitzheilung« zu einem Gratiszauber werden zu lassen. Das kann sogar zweimal gestapelt werden. Das neue Talent »Machtwort: Trost« ist eher etwas für diejenigen, die auch mal etwas Schaden verursachen wollen, denn wenn ihr mit dieser Fähigkeit einen Gegner trefft, erhaltet ihr zwei Prozent eures Manas zurück. Wir sind aber der Meinung, dass das für reinrassige Heiler nicht ganz so gut geeignet ist, da ihr einfach nur sehr selten feindliche Ziele ins Visier nehmt. Wir raten also dazu, »Licht aus dem Dunkel« oder »Geistbeuger« auszuwählen.



Als Heilig-Priester habt ihr viele Drei- Minuten-Cooldowns im Zauberbuch, was bedeutet, dass ihr für unterschiedlichste Bedrohungen gut gerüstet seid.

Level 60 Auf Stufe 60 findet sich das alte Heilig-Talent »Verzweifeltes Gebet« wieder, was euch immer noch selbst das Leben retten kann, mehr aber auch nicht. »Spektralerscheinung« ist noch weniger erstrebenswert, weswegen eher **»Engelsgleiches Bollwerk«** oder »Verzweifeltes Gebet genommen werden sollte.

Level 75 Hier hat man die Qual der Wahl: Alles tolle Talente! »Schicksalhafte Wendung« hilft, wenn es darum geht, einen Tank zu heilen beziehungsweise, wenn man eher mit einzelnen Direkt-Heals arbeitet. »Seele der Macht« kann nun auch vom Heilig-Priester gewählt werden, was ebenso attraktiv ist. »Himmlische Einsicht« hilft besonders, seid ihr als AoE-Heiler unterwegs. »Schicksalhafte Wendung« ist unsere Präferenz.

Level 90 Auf der neuen Maximalstufe warten drei echte Spitzentalente. Da ihr als Heilig-Priester aber viele Direktheilungen wirkt und so »Göttlicher Stern« oft gar nicht so gut brauchen könnt und »Kaskade« ebenfalls ein gezielter Zauber ist, der zwar mehr heilt und als eine Art Kettenheilung fungiert, finden wir, dass »Strahlenkranz« am besten zum Heilig-Priester passt, da dieser eine Art Super-»Kreis der Heilung« darstellt. Im Endeffekt ist aber auch hier das Richtige, was euch am meisten Spaß macht und am besten zu eurem individuellen Spielstil passt. Probiert also ruhig alle drei Talente einmal aus und findet so euren Favoriten heraus.

DIE SPIELWEISE DES HEILIG-PRIESTERS

Das Spiel des Heilig-Priesters teilt sich auch in Mists of Pandaria meist in die Rolle des Tank-Heilers oder die des Gruppenheilers auf. Wie im Talenteabschnitt angeregt gibt es für beide Optionen einige kleine Vorteile, die ihr durch die entsprechenden Talente bekommen könnt. »Himmlische Einsicht« ist zum Beispiel für den hauptberuflichen Gruppenheiler besser als »Schicksalhafte Wendung«, was wiederum dem Einzelzielheiler mehr liegt. Als Tank-Healer wählt ihr selbstverständlich immer »Chakra: Epiphanie« aus und wechselt zum Beispiel in Fünf-Mann-Instanzen bei **AoE-Angriffen** mancher Bosse und Thrashmobs zu »Chakra: Refugium«. Ihr könnt das »Chakra« allerdings nur alle 30 Sekunden ändern, was aber ausreicht, um sich an die neuen Kampfsituationen anzupassen. Im Einzelzielmodus mit »Chakra: Epiphanie« wird »Blitzheilung«, häufig eingesetzt, um so zwei Stapel von »Glücksfall« zu produzieren, was dann wiederum die ideale Ausgangssituation für »Große Heilung« ist. So verringert sich die Zauberzeit um 40 Prozent und die Manakosten sinken um 20 Prozent. »Glücksfall« hält 20 Sekunden, weswegen auch noch der ein oder andere billigere Zauber eingeschoben werden kann, wenn »Große Heilung« oder »Gebet der Heilung« gerade zu viel Überheilung bedeuten würden. Auch könnte es sein, dass »Woge des Lichts« procct, was ebenfalls 20 Sekunden vorhält und euch **»Blitzheilung«** einmal kostenlos anwenden lässt. Obendrein könnt ihr mit »Segenswort: Epiphanie« alle zehn Sekunden einen sehr kostengünstigen und effektiven Heilzauber anwenden, den ihr in längeren Kämpfen versucht, so oft wie möglich einzusetzen. So erhöht sich die kritische Effektchance eurer Heilung auf dem Spieler, den ihr mit »Segenswort: Epiphanie« geheilt habt, sechs Sekunden lang um satte 25 Prozent. Verwendet zudem ruhig »Erneuerung« auf dem Tank, denn dieser Hot verlängert sich automatisch, wenn das Chakra auf Epiphanie eingestellt wurde.



Kein Grund so grimmig dreinzuschauen: Als Heilig-Priester dürft ihr nun ganz nach Lust und Laune, völlig unabhängig von den zuvor gewirkten Zaubern euer »Chakra« auswählen.

Als Gruppenheiler setzt ihr zuerst »Chakra: Refugium« ein, was »Kreis der Heilung« und »Gebet der Heilung« sowie »Erneuerung« verbessert. Außerdem dürft ihr jetzt alle 40 Sekunden einen weiteren AoE-Heal »Segenswort: Refugium« verwenden. Damit »Gebet der Heilung« neben »Kreis der Heilung« effektiv genutzt wird, sollte »Verbindende Heilung« gewirkt werden. Dies kann wiederum »Glücksfall« auslösen, wovon »Gebet der Heilung« profitiert. Zusätzlich kommt die von euch gewählte Level-90-Fähigkeit zum Einsatz, auch wenn hier die Manakosten etwas im Auge behalten werden sollten. Die Cooldowns »Lichtbrunnen«, »Schutzgeist« und »Gotteshymne« werden je nach Dringlichkeit abwechselnd oder zusammen benutzt. Wenn ihr das Gefühl habt, dass die Kollegen »Lichtbrunnen« nicht genug anklicken, kann mit »Glpyhe: Lichtquell« der Zauber zu einem drei Minuten anhaltenden »Lichtquell« umgebaut werden.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES HEILIG-PRIESTERS

Einzelzielheilung

Chakra: Epiphanie	Gebet der Besserung	Machtwort: Schild	Erneuerung	»Segenswort Epiphanie« wird am besten immer vor einer größeren Heilung gewirkt. Ideal ist das Ganze, wenn »Glücksfall« auch noch akitv ist.
Heilung	Blitzheilung	Blitzheilung	Segenswort Epiphanie	
Große Heilung	Heilung	Blitzheilung	Verbindende Heilung	

Gruppenheilung

Chakra: Refugium	Kreis der Heilung	Verbindende Heilung	Verbindende Heilung	Mit »Chakra Refugium« gehen die Flächen-Heals locker von der Hand. Es schadet aber nicht, auf »Glücksfall« zu setzen oder, wenn es eng wird, den ein oder anderen Cooldown zu zünden.
Gebet der Heilung	Segenswort: Refugium	Strahlenkranz	Kreis der Heilung	
Gotteshymne	Verbindende Heilung	Verbindende Heilung	Segenswort: Refugium	

DER DISZIPLIN-PRIESTER

Schild-Spam – ja, nein? »Große Heilung« – ja, nein? Nach einigen **Beta-Experimenten** blickt der Disziplin-Priester relativ unverändert in die Zukunft. Ob die neuen Fähigkeiten für genug Abwechslung sorgen werden?

Von Tobias Englmeier

Die Entwicklung, die der Disziplin-Priester in der Mists-of-Pandaria-Beta genommen hat, ist gewissermaßen symptomatisch für viele Klassen und Skillungen in WoW. Da werden erst grundlegende Änderungen angekündigt, die in den Foren für viel Geschrei und Entsetzen sorgen, und dann werden die Neuerungen Patch für Patch solange zurückgenommen, bis die Klasse wieder fast so dasteht wie eh und je. Im Falle des Disziplin-Priesters ist genau das passiert: Als erstes sollte der Schild-Spamm mit »Machtwort: Schild« bekämpft werden, indem dieser Zauber mit einer Abklingzeit versehen wurde. Das Ganze funktionierte allerdings nicht recht und so stehen wir aktuell wieder bei einer Abklingzeit von einer Sekunde, was gleichbedeutend mit keiner Abklingzeit ist. Als zweites wurde der Disziplin-Priester zeitweise des Zaubers **»Große Heilung«** beraubt, was viele Spieler nicht verstehen konnten und was auch spielmechanisch nicht wirklich Sinn gemacht hat. Auch hier wurde zurückgerudert, sodass »Große Heilung« nun wieder zum Repertoire des Disziplin-Priesters zählt. Auf den ersten Blick hat sich also nicht allzu viel geändert. Es gibt zum Glück aber schon ein paar neue Talente und Fähigkeiten wie »Geisthülle«, die interessante Möglichkeiten bieten. Somit blieb auch beim Disziplin-Priester im Endeffekt zwar vieles beim Alten, die neuen Talente und Fähigkeiten werden aber hoffentlich dennoch für frischen Wind sorgen.



Teufelszeug: Das neue T-14-Set des Priesters sieht gar nicht nach freundlichem Heiler aus!

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Willenskraft

Vor allem wenn Mana fehlt, solltet ihr andere Werte wie Tempo und kritischen Trefferwert hierzu umschmieden. Sind keine Manaprobleme imminent, kann sogar etwas Willenskraft wieder in Meisterschaft, Tempo oder sogar in kritische Trefferchance gesteckt werden.

2 Meisterschaft

Starke Schilde sind auch in Mists of Pandaria das Markenzeichen des Disziplin-Priesters, besonders im Raid sollten deshalb hier hohe Werte durch Umschmieden erzielt werden.

3 Tempo

Tempo ist dazu da, Heilzauber schneller wirken zu können, weswegen ihr auch nicht allzu viel Tempo wegschmieden solltet.

4 Kritischer Trefferwert

Auf kritischen Trefferwert zu setzen, macht kaum Sinn, da das zu unberechenbar ist. Ihr könnt also ruhig etwas kritischen Trefferwert zu anderen stärkeren Werten umschmieden.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES DISZIPLIN-PRIESTERS

Obwohl seit Mists of Pandaria Intelligenz keine Auswirkungen mehr auf den Manapool hat, ist das Attribut trotzdem klar die Nummer eins, wenn es darum geht, die wichtigsten Werte des Disziplin-Priesters zu bestimmen, denn durch Intelligenz steigen sowohl Zaubermacht als auch kritischer Trefferwert. Auf Platz zwei residiert souverän Willenskraft, die eure Manaregeneration verbessert. Vor allem zu Beginn, also während des Hochspielens von Level 85 auf 90, ist Willenskraft oft Mangelware und so lohnt es, die weniger wichtigen Attribute hierzu umzuschmieden. Meisterschaft verbessert das Absorptionspotential der Schilde von Haus aus um 20 Prozent und dann mit jedem Prozent mehr Meisterschaft, das durch bessere Ausrüstung hinzu kommt, zusätzlich um jeweils 2,5 Prozent. Tempo ist allerdings auch nicht unwichtig, weswegen ihr es nicht gleich komplett in Meisterschaft umschmieden solltet.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Willenskraft
3. Meisterschaft
4. Tempo
5. Kritischer Trefferwert



Auch wenn »Körper und Geist« die offensichtlichere Wahl wäre, funktioniert das »Verteilen der Federn« sogar noch besser.

DIE FÄHIGKEITEN DES DISZIPLIN-PRIESTERS

KERNFÄHIGKEITEN

Machtwort: Schild

»Machtwort: Schild« steht nun wieder bei einer Abklingzeit von 1 Sekunde, der Zauber darf also wieder gespammt werden.

Geisthülle

Ein schwieriges Thema, das viele Änderungen während der Beta-Phase durchlaufen musste. Was die neue Absorptionsfähigkeit wirklich taugt, muss sie in den Schlachtzug-Encounters erst noch beweisen.

Sühne

»Sühne« ist weitestgehend unverändert geblieben, die Abklingzeit liegt nun standardmäßig auch ohne Glyphe bei 10 Sek..

Machtwort: Barriere

Hier gab es einen leichten Nerf: »Machtwort Barriere« erhöht nun nicht mehr die Heilung aller Ziele, die sich darin befinden, um 10 %.

Gebet der Besserung

Auch hier keine großen Überraschungen: Heilt etwas mehr als früher, also leichter Buff.

Blitzheilung

Wie es mit der Manaeffizienz von »Blitzheilung« aussieht, ist schwer zu sagen, ansonsten hier auch keine Änderungnen.

Heilung

»Heilung« bleibt auch mit Mists of Pandaria der Billig-Heal schlechthin.

Große Heilung

Erst raus, dann wieder rein. im Prinzip wie eh und je, das Zauberzeitverkürzungstalent fällt weg, Zauberzeit ohne Tempo bei 2,5 Sekunden.

Göttliche Aegis

Alles beim Alten: Kritische Heilungen und die Gruppenheilung »Gebet der Heilung« lösen diese passive Schutzfähigkeit aus .

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Barmherzigkeit

Auch hier leichter Buff: 10 % mehr Heilung für jeden Stapel also maximal 30 % möglich.

Stärkung der Seele

Durch »Stärkung der Seele« verkürzt sich die Abklingzeit vom Debuff »Geschwächte Seele« jedesmal, wenn ihr einen der drei Standardheilzauber wirkt, um 2%.

Erzengel

»Erzengel« war lange Zeit als Talent auswählbar, fand sich dann aber doch wieder als passives Talent des Disziplin-Priesters wieder.

Euphorie

War kurz weg vom Fenster, jetzt ist sie wieder da, entfernt die Abklingzeit von »Machtwort: Schild« und gibt immer dann Mana zurück, wenn selbiges gebannt wird.

Abbitte

»Abbitte« ist auch in Mists of Pandaria noch dafür verantwortlich, dass ihr als Disziplin-Priester mit den Offensivfähigkeiten »Heiliges Feuer« und »Heilige Pein« heilen könnt.

Meisterschaft: Schilddisziplin

Auch was die Meisterschaft angeht, gibt es nichts Neues zu berichten; hierdurch verbessern sich nach wie vor die Absorptionswerte der schadensabsorbierenden Zauber.

NEUE FÄHIGKEITEN

Leerenverschiebung

Super für jeden Heiler. Man kann sich durch diese Gesundheitstauschfähigkeit sowohl selber heilen, indem man die Lebenspunkte mit einem Kollegen tauscht, dem es besser geht, als auch einen Tank schnell wieder hochheilen, indem man ihm die eigenen Lebenspunkte gibt und im Gegenzug seine erhält.

Beichte

Wer immer schon mal die intimsten Geheimnisse der Mitspieler in Erfahrung bringen wollte, kann das nun tun, indem er mit dieser neuen Glyphenfähigkeit zur Beichte bittet.

DIE GLYPHEN DES DISZIPLIN-PRIESTERS

MACHTWORT: SCHILD

- Erhebliche Glyphe
- Da ihr als Disziplin-Priester wie eh und je mit »Machtwort: Schild« um euch werft, ist diese Glyphe ein Muss, denn so heilt der Zauber immer auch um 20% des absorbierten Wertes mit.

HEILIGE PEIN

- Erhebliche Glyphe
- Mit dieser Glyphe verursacht »Heilige Pein« immer 20% zusätzlichen Schaden und damit auch Heilung, wenn ihr »Heiliges Feuer« zuvor auf ein Ziel gewirkt habt und dessen Effekt noch anhält.

HEILIGES FEUER

- Erhebliche Glyphe
- »Heiliges Feuer« ist auch ohne »Erzengel« ein wichtiger Bestandteil des Disziplin-Priester, eine Glyphe, die aus diesem Zauber einen Sofortzauber macht, kommt da genau recht.

Das Challenge-Set hingegen ist im klassischen Priesterstil gehalten.

DIE PRIMÄRTALENTE DES DISZIPLIN-PRIESTERS



Level 15

Die Auswahl einer der drei CC-Fähigkeiten im ersten Tier der Talentverteilung des Priesters ist nicht unbedingt entscheidend. Trotzdem finden wir, dass »Leerententakel« am besten zum Disziplin-Priester passt, da diese Fähigkeit gut dazu eingesetzt werden kann, in schwierigen Situationen die Kollegen und sich selbst vor zu vielen Feinden zu schützen, denn »Leerententakel« fängt im Umkreis von acht Metern bis zu fünf Gegner ein und hält diese immerhin 20 Sekunden lang fest. »Psychoschrecken« scheint zwar auch als Notfallfähigkeit brauchbar zu sein, sie beeinflusst aber nur einen Gegner und hat außerdem noch eine höhere Abklingzeit.

Level 30

Da Disziplin-Priester natürlich sehr viel mit »Machtwort: Schild« arbeiten, erscheint »Körper und Geist« eine sehr sinnvolle Wahl zu sein. So geschieht es aber auch, dass ihr das Bewegungstempo der Mitspieler, die ihr mit dem Schild schützt, sehr häufig steigert, was aufgrund der hohen Frequenz oft sogar etwas zu viel des Guten ist. Wir denken deshalb, dass **»Engelsfeder«** die bessere Wahl ist, denn so könnt ihr ganz gezielt euer Bewegungstempo und das der Mitspieler erhöhen. Das kostet weniger Mana und klappt dank variablem Spawn-Punkt auch für weiter entfernte Ziele gut.

Level 45

»Blitzheilung« ist auch in Mists of Pandaria ein sehr teurer Zauber; damit das nicht so bleibt, kann das »Talent »Licht aus dem Dunkel« gewählt werden, was euch eine 15-Prozent-Chance gibt, mit »Blitzheilung«, »Heilige Pein«, »Verbindende Heilung« sowie mit »Große Heilung« den Effekt »Woge des Lichts« auszulösen und damit die nächste »Blitzheilung« zu einem kostenlosen Spontanzauber werden zu lassen. Da aber »Schattengeist« durch »Geistbeuger« nun nur noch eine Abklingzeit von einer Minute hat und somit »Geistbeuger« ebenfalls eine gute Alternative wäre, denken wir, dass die 15-Prozent-Chance von »Licht aus dem Dunkel« für den Heilig-Priester die bessere Wahl ist. Das neue Talent »Machtwort: Trost« regeneriert Mana, wenn ihr damit feindliche Ziele trefft, was ebenfalls keine schlechte Idee für einen Disziplin-Priester ist, da ihr ja öfter mal feindliche Ziele im Visier habt. Uns gefiel aber die Variante mit »Geistbeuger« trotzdem am besten, denn, auch wenn der Zauber nicht mehr so viel Mana bringt wie früher, kann »Geistbeuger« so auf Cooldown gehalten werden.


»Seele der Macht« ist auch im neuen Addon ein sehr gutes Talent für jeden Disziplin-Priester.

Level 60

Auf Stufe 60 gibt es drei Talente, die etwas für eure eigene Gesundheit tun sollen. »Verzweifeltes Gebet« hat eine Abklingzeit von zwei Minuten und kann nur auf einen selbst angewendet werden, bringt also nur sehr punktuell Vorteile, zumal ihr euch als Disziplin-Priester sowieso meist auch selbst mit »Machtwort: Schild« schützen könntet. Demnach nicht unbedingt zu empfehlen. Da »Machtwort: Schild« aber teuer ist und meist eher für Tanks und Nahkämpfer verwendet wird, scheint »Engelsgleiches Bollwerk« eine gute Alternative zu sein. So erhaltet ihr immer dann einen Zusatzschild, der euch umgibt, wenn euer eigener Gesundheitsbalken einmal unter 30 Prozent fallen sollte. Wir finden, dass diese Fähigkeit gut zum Disziplin-Priester passt und im Bereich eigenes Überleben gute Dienste leistet. Auch »Spektralerscheinung« scheint nicht besser zu sein.

Level 75

In der vorletzten Zeile gibt es drei interessante Varianten, die allesamt in Frage kommen. »Schicksalhafte Wendung« ist immer dann gut, wenn schwache Tanks geheilt werden müssen oder der Zaubermachtwert generell etwas zu niedrig liegt. Durch **»Seele der Macht«** lässt sich aber ebenfalls der eigene Heilungswert alle zwei Minuten verbessern, was uns in diesem Fall noch besser gefällt. »Himmlische Einsicht« erscheint nicht so praktikabel, da »Euphorie« bereits einen ähnlichen Effekt hat.

Level 90

»Kaskade«, »Göttlicher Stern« oder »Strahelnkranz«? Zweifelsohne alles tolle Fähigkeiten. Wir sind aber der Meinung, dass »Göttlicher Stern« am besten zur Spielweise des Disziplin-Priesters passt. Das liegt daran, dass die Abklingzeit dieser Fähigkeit am kürzesten ist und so alle 15 Sekunden ein zusätzlicher Heal bereitsteht, der nicht zu viel Mana kostet, aber trotzdem mehrere Freunde gleichzeitig heilen kann. »Göttlicher Stern« arbeitet zudem gut mit »Gebet der Heilung« zusammen und wird so in schwierigen Situationen zu einer Fähigkeit, die immer mal wieder Schlimmeres verhindert.

DIE SPIELWEISE DES DISZIPLIN-PRIESTERS



Wie schon angedeutet hat sich die Spielmechanik des Disziplin-Priesters gar nicht so stark geändert. Somit dreht sich immer noch vieles darum, Schilde zu verteilen und so manasparend wie möglich zu heilen. Dazu können nun auch immer **»Heilige Pein«** und »Heiliges Feuer« verwendet werden. Zum Kampfbeginn wird nach wie vor auf »Gebet der Besserung« und »Machtwort: Schild« gesetzt. »Sühne« ist anschließend immer eine gute Wahl, da so »Barmherzigkeit« aufgebaut wird und mit etwas Glück auch »Göttliche Aegis« procct. Meist können dann mit einem oder zwei schwächeren Zaubern (»Heilung«) gefolgt von einer größeren Heilung die Gesundheitswerte der Kollegen und euer Manahaushalt in Balance gehalten werden, sodass, wenn weiterhin alles im grünen Bereich bleibt, wieder Offensiv-Heals gesetzt werden können.

Verteilt auch immer wieder »Machtwort: Schild« beziehungsweise erneuert es stets auf dem Tank. Um nicht zu viel Mana zu verballern, sollte »Blitzheilung« fast ausschließlich nach dem »Woge des Lichts«-Procc verwendet werden. Wenn ihr euch auf Stufe 90 zudem für »Göttlicher Stern« entschieden habt, wird dieser Zauber, der sogar billiger ist als »Große Heilung«, ebenfalls ein fester Bestandteil der Zauberabfolgen werden. Benutzt »Göttlicher Stern« also lieber einmal zu viel als zu wenig. Damit das Mana nicht zu schnell aufgebraucht wird, sorgt »Innerer Fokus« alle 45 Sekunden für einen Gratiszauber, der meist für »Große Heilung« eingesetzt wird. Solltet ihr selbst einmal etwas Heilung benötigen, kann »Verbindende Heilung« anstelle einer »Heilung« angewendet werden. Ein guter Indikator dafür ist »Engelsgleiches Bollwerk«, denn spätestens, wenn dieser Schild anspringt, wisst ihr , dass ihr mal kurz einen Blick auf den eigenen HP-Balken werfen solltet. Als sehr mächtig hat sich außerdem auch »Gebet der Heilung« erwiesen, das ja immer auch »Göttliche Aegis« auslöst.

Da diese passive Schutzfähigkeit echt stapelbar ist, also mit jedem **»Gebet der Heilung«** stärker wird, lohnt es sich in schweren Kampfphasen, diesen Zauber ruhig ein paar Mal hintereinander zu wirken. Sollte das nicht ausreichen, muss »Machtwort: Barriere« dazwischen geschaltet werden. Interessanterweise waren die Asorbfähigkeiten, die sich so durch »Göttliche Aegis« aufbauen lassen, um einiges effektiver als die der neuen Fähigkeit »Geisthülle«, denn deren Effekt ist nicht stapelbar, sondern wird stets von dem stärksten Heilzauber überschrieben. Aus diesem Grund denken wir, dass



»Sühne« wird (fast) auf Cooldown gehalten, allerdings verwendet ihr den Zauber nicht, wenn es auch eine kleinere Heilung tut.

»Geisthülle« hauptsächlich Sinn macht, wenn ein Tank gerade nicht mit **»Machtwort: Schild«** geschützt werden kann und er schweren Schaden erleidet. Zu guter Letzt kann dann noch von »Seele der Macht« Gebrauch gemacht werden, was immer auch wichtig ist, um Mana zu sparen beziehungsweise bewusst einen Heil-Boost hervorzurufen. Als letztes Mittel bleibt euch alle sechs Minuten die neue Fähigkeit »Leerenverschiebung«, die es euch ermöglicht, eure Gesundheit mit der eures Tanks oder mit der eines anderen Mitspielers zu tauschen.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES DISZIPLIN-PRIESTERS

Kampfbeginn

Gebet der Besserung	Machtwort: Schild	Sühne	Heilung	Ihr beginnt jeden Kampf fast immer damit, »Machtwort: Schild« auf den Tank zu casten und ihn davor noch mit »Gebet der Besserung« zu versehen.
Heilung	Große Heilung	Heiliges Feuer	Heilige Pein	

Kampfverlauf

Machtwort: Schild	Sühne	Procc: Woge des Lichts	Blitzheilung	Sobald fünf Stapel von »Prediger« bereit sind, nutzt ihr »Erzengel«, um eure Heilung 18 Sek. lang zu erhöhen.
Heilung	Erzengel	Innerer Fokus	Große Heilung	

Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Göttlicher Stern	Gebet der Heilung	Gebet der Heilung	Gebet der Heilung	Erleidet die Gruppe schweren Schaden, heilt ihr mit »Gebet der Heilung« und Cooldowns wie »Machtwort: Barriere« und »Göttlicher Stern« gegen.
Machtwort: Barriere	Gebet der Heilung	Gebet der Heilung	Göttlicher Stern	

Schweren Schaden heilen

Göttlicher Stern	Geisthülle	Große Heilung	Seele der Macht	In Bosskämpfen oder Kämpfen, in denen unerwartet euer Tank viel Schaden bekommt, ist »Geisthülle« zusammen mit »Große Heilung« eine gute Möglichkeit, um ihn mit einem weiteren Schild zu schützen und ihn anschließend einfacher hochheilen zu können.
Sühne	Große Heilung	Machtwort: Schild	Heilung	
Gebet der Besserung				

DER SCHATTEN-PRIESTER

Willkommen auf der dunklen Seite! Ob dieser Wahlspruch auch für die Schatten-Priester in Mists of Pandaria noch zutrifft, und wie sich die **Damage-Spielweise** des Priesters verändert hat, erfahrt ihr hier.

Von Tobias Englmeier



Unserem Goblin steht das Herausforderungsset des Priesters ausgesprochen gut.

Die Klasse des Schatten-Priesters hat im Laufe der Beta-Phase von Mists of Pandaria viele Änderungen erfahren, von denen manche es in die finale Release-Version geschafft haben, andere aber nach kurzer Testphase wieder verworfen wurden. Selbstverständlich ändert sich mit MoP zunächst auch für diese Klasse Grundlegendes: Neben den obligatorischen Talent- und Glyphenmodifikationen interessiert uns aber vor allem, wie diese das Spielgeschehen beeinflussen und inwiefern an der Spielmechanik unseres geliebten Schatten-Priesters herumgebastelt wurde. Zunächst fällt auf, dass die **»Schattenkugeln«** nun eine eigene Anzeige unterhalb des Manabalkens bekommen haben. Somit kann leicht und ganz ohne Interface-Addon festgestellt werden, wie viele der maximal drei verfügbaren »Schattenkugeln« bereit sind. Aber auch die Anwendung der kleinen schwarzen Dinger ändert sich mit Mists of Pandaria. Habt ihr zu Zeiten von Patch 4.x.x die Kugeln mit »Gedankenschlag« oder **»Gedankenstachel«** aufgebraucht, übernimmt diese Aufgabe nun »Verschlingende Seuche« beziehungsweise »Psychisches Entsetzen«. Generiert werden »Schattenkugeln« nicht mehr wie früher durch »Gedankenschinden« und »Schattenwort: Schmerz«, sondern durch »Gedankenschlag« und »Schattenwort: Tod«. Die Rolle von »Gedankenschlag« hat sich auch stark geändert, denn der Zauber verbraucht keine »Schattenkugeln« mehr, jetzt stellt er sie sogar her - verrückt, oder?

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (15%)

Schmiedet zuerst schwächere Werte wie Tempo, kritischer Trefferwert und Meisterschaft zu Trefferwert oder Willenskraft hin um .

2 Tempo

Zum schnelleren Wirken von Zaubern und auch für eine erhöhte DoT-Frequenz ist Tempo zuständig; schmiedet also überflüssigen Trefferwert/Willenskraft oder anderes hierzu um.

3 Kritischer Trefferwert

Allein schon wegen »Verschlingende Seuche« lohnt es sich, an dritter Stelle auf kritischen Trefferwert zu setzen, welcher deshalb dem Attribut Meisterschaft klar überlegen ist.

4 Meisterschaft

Sind schon alle besseren Attribute auf einem Gegenstand, lasst ihr Meisterschaft stehen beziehungsweise schmiedet anderes hierzu um.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES SCHATTEN-PRIESTERS

Wirft man nun einen Blick auf die Attribute der Klasse, so fällt auf, dass sich hier gar nicht mal so viel getan hat. Intelligenz steht nach wie vor unangefochten auf Platz eins, denn sie steigert sowohl die Zaubermacht als auch die kritische Trefferchance eurer Zauber. In Mists of Pandaria erhöht sich euer Manavorrat aber nicht mehr durch Intelligenz. Das ist auch schon die einzige nennenswerte Änderung in Bezug auf die Attribute, und ob man dies im Endeffekt überhaupt merkt, muss sich erst noch herausstellen. Nach wie vor wichtig ist es jedoch, das Hit-Cap von 15 Prozent zu erreichen. Das fällt euch dank »Spirituelle Präzision« nicht sehr schwer, denn so zählt **Willenskraft** auch immer zur Trefferchance hinzu. Ansonsten lag in unseren Tests und Simulationen Tempo ziemlich deutlich vor kritischem Trefferwert. Demnach erhält Meisterschaft die Rote Laterne und wird bevorzugt zu den stärkeren Attributen hin umgeschmiedet.



Um eine »Schattenhafte Erscheinung« zu bekommen, muss man sich nicht mehr extra bewegen, der DoT »Schattenwort: Schmerz« reicht aus.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Trefferwert/Willenskraft
3. Tempo
4. Kritischer Trefferwert
5. Meisterschaft

DIE FÄHIGKEITEN DES SCHATTEN-PRIESTERS

KERNFÄHIGKEITEN

Schattenwort: Schmerz

Der DoT »Schattenwort: Schmerz« verursacht nun einigen Initialschaden, was dem Burst-Schaden gut tut, auch wenn von ihm keine »Schattenkugeln« mehr erzeugt werden.

Vampirberührung

»Vampirberührung« regeneriert nun immer 2% eures Manas unabhängig davon, ob ihr »Gedankenschlag« einsetzt oder nicht.

Gedankenschlag

»Gedankenschlag« erzeugt bei jeder Anwendung eine »Schattenkugel«, im Gegensatz zu früher, als es diese aufbrauchte.

Gedankenschinden

Auch »Gedankenschinden« ist nun von der »Schattenkugel«-Erzeugung ausgenommen, was aber nichts an der großen Wichtigkeit des Zaubers ändert.

Verschlingende Seuche

Die neue Top-Schadensfähigkeit des Schatten-Priesters heißt »Verschlingende Seuche«, denn sie verbraucht die »Schattenkugeln« und steigert so ihren eigenen Schaden mit jeder Kugel. Obendrein heilt sie euch auch noch für 6 Sek.

Schattenwort: Tod

»Schattenwort: Tod« wird mit MoP wieder etwas stärker, denn sein Schaden vervierfacht sich ab 20 Prozent Gegnergesundheit und außerdem generiert es eine »Schattenkugel«.

Schattenkugeln

Die kleinen dunklen Kugeln werden nun immer für »Verschlingende Seuche« erzeugt. Im PvP-Spiel werden sie außerdem von »Psychisches Entsetzen« aufgebraucht.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Heiliger Fokus

Bewirkt, dass euer Zaubern bei erlittenem Schaden nicht so stark verlangsamt wird, ein Bonus, der für alle Priester gilt.

Mystizismus

»Mystizismus« bringt euch 5% mehr Intelligenz – nicht mehr und nicht weniger.

Spirituelle Präzision

Dieses Talent hieß früher »Okkultismus« und bewirkt, dass Willenskraft den Zaubertrefferwert gleichermaßen erhöht.

Schattenhafte Erscheinungen

»Schattenhafte Erscheinungen« werden nach wie vor durch »Schattenwort: Schmerz« hervorgerufen, die Chance steigt aber von 12% auf 20%. Viel bewegen bringt nichts mehr.

Meisterschaft: Schattenresonanz

Die neue Meisterschaft bewirkt, dass die Ticks eurer DoTs mit einer Chance abhängig von eurer Meisterschaft den doppelten Schaden verursachen.

NEUE FÄHIGKEITEN

Leerenverschiebung

»Leerenverschiebung« ist eine Gesundheits-Tausch-Fähigkeit, die ab Stufe 87 freigeschaltet wird. Sie bringt dem Schatten-Priester aber leider keinerlei Schadensvorteile.

Beichte

Wer immer schon mal die intimsten Geheimnisse der Mitspieler in Erfahrung bringen wollte, kann das nun tun, indem ihr mit dieser neuen Glyphenfähigkeit zur Beichte bittet.

DIE GLYPHEN DES SCHATTEN-PRIESTERS

GEDANKEN-STACHEL

- Erhebliche Glyphe
- Da ihr durch diese Glyphe die Zauberzeit von »Gedankenschlag« verringern könnt, solltet ihr sie auch verwenden, denn so könnt ihr im Endeffekt »Verschlingende Seuche« früher zünden.

DISPERSION

- Erhebliche Glyphe
- Auch wenn Manaprobleme eher selten sind, ist es doch von Zeit zu Zeit praktisch, wenn »Dispersion« öfter zum Einsatz kommen kann. Durch die Glyphe verringert sich die Abklingzeit des Zaubers um 15 Sek.

DUNKLE BINDUNG

- Erhebliche Glyphe
- Ihr könnt nun einige Heilzauber zum Beispiel »Erneuerung« auch in Schattenform verwenden. Dass das nicht nur im PvP sinnvoll ist, zeigt sich spätestens, wenn es einmal echt brenzlig wird.

»Schattenwort: Tod« schadet euch nicht mehr selbst und generiert immer eine Schattenkugel, ob ihr euer Ziel tötet oder nicht.

Auch wenn die vielen Hörner stilistisch etwas in Richtung Hexenmeister gehen, für den Schatten-Priester passt das T-14-Set wie die Faust aufs Auge.

DIE PRIMÄRTALENTE DES SCHATTEN-PRIESTERS

Level 15

Die Skillung jedes Priesters beginnt stets damit, dass ihr einen von drei zur Verfügung stehenden CC-Zaubern auswählt. Da gibt es zum Beispiel »Leerententakel«, welches als Flächen-CC fungiert und im Umkreis von acht Metern 20 Sekunden lang alle Gegner festhält. Dieses Talent ist nicht übel und wird in manchen Bosskämpfen, bei denen ihr Adds aus dem Kampf nehmen wollt, vielleicht doch gebraucht. Option Nummer zwei, »Psychoschrecken«, scheint eher eine Verteidigungsfähigkeit oder ein PvP-Talent zu sein. Deshalb entscheiden wir uns für »Gedankenkontrolle«, die uns nach wie vor für das PvE-Spiel am besten gefällt. Im Endeffekt ist es aber Geschmackssache und auch abhängig davon, mit wem man spielt, also davon, welche CCs bereits vorhanden sind.



Level 30

Während im ersten Tier die Bewegungseinschränkung beziehungsweise das Festhalten von Gegnern Thema war, dürft ihr ab Stufe 30 ein Talent wählen, welches eure eigene Mobilität verbessert. Wieder stehen drei Varianten zur Auswahl. Diesmal geben wir Nummer eins den Vorzug. Warum? »Körper und Geist« bewirkt, dass euer Bewegungstempo kurz um 60 Prozent steigt, sobald ihr »Machtwort: Schild« einsetzt. Das ist nützlich, wenn ihr in einem Bosskampf nicht aufgepasst habt und in einen AoE-Effekt oder ähnliches geraten seid, aus dem ihr schnell wieder raus müsst. Allgemein gesprochen habt ihr so also einen Tempo-Boost, der zwar nur vier Sekunden anhält, aber auch auf andere freundliche Ziele gewirkt werden kann, was auch für einen Damage Dealer praktisch ist.

Level 45

Hier warten drei wirklich interessante Talente, die alle ihre Vorteile haben. »Licht aus dem Dunkel« beinhaltet den Effekt »Schattenwoge«, der **»Vampirberührung«** dahingehend verändert, dass eine 15-Prozent-Chance entsteht, wenn der DoT tickt, die euch »Gedankenstachel« einmal kostenlos einsetzen lässt. Das beste daran ist, dass »Gedankenstachel« dann eure DoTs nicht aufbraucht, was ja traditionell das Problem bei diesem Zauber ist. »Schattenwort: Wahnsinn«, das sich hinter »Machtwort: Trost« verbirgt, ist mittlerweile aber auch eine gute Alternative, da ihr diesen Zauber immer mit den letzten Ticks von »Schattenwort: Schmerz« zünden könnt und damit viel Schaden verursacht. Wer allerdings unter starken Manaproblemen leidet, sollte »Geistbeuger« in Betracht ziehen.



Müssen große Gegnermassen bekämpft werden, ist »Gedankenexplosion« immer noch das Beste, was der Schatten-Priester zu bieten hat.

Level 60

Auf Stufe 60 erscheint die Angelegenheit ziemlich klar: »Verzweifeltes Gebet« ist ein Heilzauber, also nichts für Schatten-Priester, »Engelsgleiches Bollwerk« ein Schutztalent, das hauptsächlich im PvP Sinn macht. Bleibt noch »Spektralerscheinung«, ebenfalls ein Talent, das eure Überlebensfähigkeiten verbessert und euch kurzzeitig einen Verstohlenheitseffekt einbringt. Wir raten also entweder zu »Spektralerscheinung« oder »Engelsgleiches Bollwerk«.

Level 75

In Tier fünf geben wir erneut dem Procc-Talent den Vorzug, denn, auch wenn »Schicksalhafte Wendung« und »Seele der Macht« beide keine schlechten Talente sind, überwiegt doch der Vorteil, den **»Himmlische Einsicht«** in Bezug auf »Gedankenschlag« einbringt. So erhält »Schattenwort: Tod« eine Chance, die Abklingzeit von »Gedankenschlag« zurückzusetzen, was im Hinblick auf »Verschlingende Seuche« mehr als wünschenswert ist.

Level 90

Auf Stufe 90 stellt sich hauptsächlich die Frage, welche neue Schadensfähigkeit einem am meisten zusagt. Dabei könnt ihr sozusagen in drei Stufen wählen, ob ihr eine teurere, dafür stärkere Fähigkeit wollt, die ihr aber weniger oft einsetzen könnt, oder eine schwächere, die häufiger verwendet werden kann, nehmen wollt. Wir haben uns mit »Kaskade« für die goldene Mitte entschieden, was aber kein Muss ist.

DIE SPIELWEISE DES SCHATTEN-PRIESTERS

Die Spielmechanik des Schatten-Priesters hat, wenn man die Talente so auswählt, verglichen mit früher viel an Dynamik und Abwechslung gewonnen. Natürlich spielen die DoTs immer noch eine sehr wichtige Rolle, denn sie sind nach wie vor für den Großteil des Schadens der Klasse verantwortlich. Vor allem »Verschlingende Seuche« sticht hier heraus, denn in unseren Tests verursachte diese Fähigkeit meist doppelt so viel Schaden oder sogar noch mehr wie die nächstbesten Fähigkeiten **»Schattenwort: Schmerz«** und »Vampirberührung«. Ob das in der Realität auch klappt, hängt davon ab, dass man sehr schnell das Ziel von drei »Schattenkugeln« erreicht, zuvor sollte »Verschlingende Seuche« nach Möglichkeit nicht verwendet werden.

Da aber die anderen beiden DoTs ebenfalls viel Schaden verursachen und sie wichtige Proccs auslösen können, beginnt ihr den Kampf mit »Vampirberührung« und »Schattenwort: Schmerz«. Beide DoTs sollten im Verlauf des Kampfes immer erneuert werden, auch wenn gerade ein Procc wie zum Beispiel »Himmlische Einsicht« aufgetreten ist. Abgesehen davon richtet sich aber vieles nach dem Auftreten der Proccs (»Himmlische Einsicht« und »Schattenwoge«), denn das Hauptziel ist und bleibt schließlich »Verschlingende Seuche« möglichst oft zu verwenden. Deshalb sollte »Gedankenschlag« häufig genutzt werden, was wiederum durch die beiden Proccs begünstigt wird. Zum Kampfbeginn dauert es aber meist etwas, bis die Proccs zünden und so kann »Gedankenschinden« ein- bis zweimal eingesetzt werden. Procct jetzt immer noch nichts, wird »Gedankenschlag« ausgeführt, sodass zwei »Schattenkugeln« auf dem Konto stehen.

Nun folgt eine Phase, in der ein Procc sehr wahrscheinlich ist, eure DoTs aber auch erneuert werden müssen. Versucht, letzterem den Vorzug zu geben, denn »Himmlische Einsicht« und »Schattenwoge« halten ein wenig vor. »Schattenwoge« wird mit »Gedankenstachel« aufgelöst, was dann dann keine Gefahr für die DoTs bedeutet und die kritische Trefferchance von »Gedankenschlag« schrittweise erhöht. Somit sollte **»Schattenwoge«** immer vor »Himmlische Einsicht« aufgelöst werden, wenn beides gleichzeitig auftritt. Stehen eure DoTs kurz vor dem Ausklingen, könnt ihr sie auch durch »Gedankenstachel« killen und die DoTs dann wieder auffrischen. Ab 20 Prozent Gegnergesundheit wird »Schattenwort: Tod« vor »Gedankenschlag« gesetzt, denn so erhaltet ihr auch hiervon immer eine »Schattenkugel«.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Verschlingende Seuche«
2. »Vampirberührung / Schattenwort: Schmerz
3. »Gedankenschlag«
4. »Gedankenstachel«
5. »Gedankenschinden«



Das Talent »Körper und Geist« ermöglicht mit Hilfe von »Machtwort: Schild« schnelle Positionswechsel. Das ist bei vielen Bosskämpfen von Vorteil.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES SCHATTEN-PRIESTERS

Kampfbeginn

Inneres Feuer	→	Vampirberührung	→	Schattenwort: Schmerz	→	Gedankenschlag	→	Obwohl alles auf »Verschlingende Seuche« abzielt, solltet ihr mit den DoTs »Schattenwort: Schmerz« und »Vampirberührung« beginnen und diese dann den ganzen Kampf über aktiv halten. Achtet auf »Inneres Feuer«.
Gedankenschinden	→	Gedankenschinden	→	Gedankenschlag	→	Gedankenschinden	→	
Vampirberührung	→	Schattenwort: Schmerz	→	Gedankenschlag	→	Verschlingende Seuche		

Kampfverlauf

Gedankenschinden	→	Procc: Himmlische Einsicht	→	Gedankenschlag	→	Gedankenschinden	→	Im weiteren Kampfverlauf wird sehr viel auf die beiden Proccs »Schattenwoge« und »Himmlische Einsicht« geachtet. »Gedankenschinden« fungiert als klassische Füllfähigkeit.
Procc: Schattenwoge	→	Gedankenstachel	→	Gedankenschinden	→	Vampirberührung	→	
Procc: Plötzlicher Tod	→	Gedankenschlag	→	Procc: Himmlische Einsicht	→	Gedankenschlag		

Kampfverlauf (Max DPS)

Schmuckstück	→	Kaskade	→	Verschlingende Seuche	→	Gedankenschlag	→	Für maximalen Schaden können Schmuckstücke gezündet werden, wartet aber bis 3 »Schattenkugeln« bereit sind, und so »Verschlingende Seuche« genutzt werden kann. Zudem verwendet ihr den neuen Stufe-90-Zauber, in diesem Fall »Kaskade«.
Procc: Himmlische Einsicht	→	Gedankenschlag	→	Vampirberührung	→	Schattenwort: Schmerz		

DER ELEMENTAR-SCHAMANE

Von den vielen, vielen Änderungen, die das vierte WoW-Addon mit sich bringt, ist auch der **Elementar-Schamane** nicht verschont geblieben. Deshalb findet ihr hier einen Überblick über alle wichtigen Neuerungen.

Von Tobias Englmeier



Die Neuerungen, die Blizzard sich für die Schamanen-Klasse hat einfallen lassen, sind wirklich eine ordentliche Packung, und so ist es gar nicht leicht, den Überblick zu behalten. Zunächst ist zu sagen, dass es keine klassischen Buff-Totems mehr gibt. Somit fallen zum Beispiel »Totem: Flammenzunge« oder »Totem des Windzorns« weg. Aber keine Angst, auch wenn ihr als Schamane somit nicht mehr so viele Buff-Möglichkeiten wie früher habt, gibt es die meisten Buffs doch noch, allerdings nur als passive Fähigkeiten, die dauerhaft aktiv sind. So steigert ihr nun durch »Luftgleiche Anmut« die Meisterschaft aller Gruppen- und Schlachtzugsmitglieder und durch »Brennender Zorn« eure Zaubermacht und die der Mitspieler um zehn Prozent. Als Elementar-Schamane habt ihr zudem einen Zaubertempo-Buff von fünf Prozent, der aber auf 100 Meter beschränkt ist und sich **»Elementarer Schwur«** nennt. Wir finden diese Änderungen zwar etwas vereinfachend, aber man gewöhnt sich doch recht schnell daran, keine Buff-Totems mehr stellen zu müssen. Abgesehen davon hat der Elementar-Schamane noch einige sinnvolle und spaßige Neuerungen erhalten. Zum Beispiel macht »Lavasog« nun immer die nächste »Lavaeruption« zum Sofortzauber. Das war zu Zeiten von Cataclysm nur als T-12-Setbonus verfügbar und macht ziemlich viel Spaß. Auch dass »Blitzschlagschild« nun ohne Glyphe nicht ganz aufgebraucht wird, wenn man »Erdschock« wirkt, ist sehr angenehm und hilfreich.

Das Herausforderungsset des Schamanen sieht sehr exotisch aus, passt aber gut zur Klasse.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (15%)

Auch als Ele-Schammi braucht ihr als allererstes einen Trefferwert von 15%, damit ihr mit euren Zaubern nicht mehr verfehlen könnt.

2 Meisterschaft

Meisterschaft ist aufgrund der Änderungen von »Lavasog« wichtiger als Tempo geworden.

3 Tempo

Tempo wird nicht immer zu Meisterschaft geschmiedet, denn viermal sollte »Blitzschlag« schon zwischen zweimal »Lavaeruption« passen. Tempo ist fast so gut wie Meisterschaft.

4 Kritischer Trefferwert

Kritischer Trefferwert ist so unwichtig wie eh und je, denn wenn »Flammenschock« aktiv ist, gibt es sowieso einen Krit mit »Lavaeruption«. Meisterschaft und Tempo sind also klar besser.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES ELEMENTAR-SCHAMANEN

Elementar-Schamanen bilden in Mists of Pandaria keine Ausnahme und sind ebenso wie alle anderen Manaklassen von der großen Managleichmachung betroffen. Das bedeutet auch, dem Schamanen bringt Intelligenz keinerlei Manaerhöhung mehr und ihr spielt mit genau den gleichen Manavorräten wie alle anderen Caster-Klassen. Trotzdem gibt es nichts Besseres als Intelligenz auf eurer Ausrüstung und auch Edelsteine und Verzauberungen, die Intelligenz haben, sind aufgrund der DPS-Steigerung, die dieses Attribut euch bringt, klar zu bevorzugen. Willenskraft und Trefferwert zählen beide zur Trefferchance und helfen, das Hit-Cap zu erreichen. Deshalb sind sie zunächst auf Platz zwei der Attributgewichtung angesiedelt. Ist ein Trefferwert von 15 Prozent erzielt, werden überflüssige Trefferwerte und Willenskraft zu **Meisterschaft** beziehungsweise Tempowertung umgeschmiedet.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Trefferwert / Willenskraft
3. Meisterschaft
4. Tempo
5. Kritischer Treffewert



»Totem des steinernen Bollwerks« beschützt auch einen Elementar-Schamanen und das mit nur einer Minute Abklingzeit.

DIE FÄHIGKEITEN DES ELEMENTAR-SCHAMANEN

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Lavasog

»Lavasog« ist immer noch dazu da, mit einer gewissen Chance durch den DoT »Flammenschock« die Abklingzeit« von »Lavaeruption« abzuschließen. Neu ist, dass die nächste »Lavaeruption« zu einem Spontanzauber wird.

Elementare Präzision

Willenskraft zählt zum Trefferwert, alles andere wurde aus diesem Talent gestrichen.

Elementare Reichweite

Nichts Neues hier: 10 Meter mehr für Offensivzauber, 15 Meter Reichweite mehr für Schockzauber und »Totem der Verbrennung«.

Elementarer Schwur

Vor MoP war dieses Talent hauptsächlich ein 5% -Krit-Buff. Da die Totems jetzt nicht mehr so lange halten, wandert der 5%-Zaubertempo-Buff vom »Totem: Stürmischer Zorn« in diese passive Fähigkeit, die dauerhaft aktiv ist.

Elementarfokus

Der Freizauberzustand durch kritische Treffer ist geblieben, er verringert die Manakosten aber nur noch um 25% (früher 40%). Das Talent erhöht dafür den Zauberschaden um 10% und die Einzelzielheilung um 50%.

Rollender Donner

Manareturn durch »Kettenblitzschlag« und »Blitzschlag« – daran hat sich nichts geändert. Allerdings hat »Blitzschlagschild« nur noch maximal 7 Aufladungen, vorher waren es 9.

Schamanismus

Auch hier ein Buff, denn das Talent erhöht nun pauschal den Schaden von »Blitzschlag« um 50% und den von »Kettenblitzschlag« um 70%. Außerdem wird die Abklingzeit von »Kettenblitzschlag« aufgehoben. Die Zauberzeitverkürzung um 0,5 Sek. bleibt gleich.

Spirituelle Einsicht

Erhöht die Manamenge um 400%, was euch im neuen Manasystem auf den gleichen Level mit allen anderen Caster-Klassen hebt.

Meisterschaft: Elementare Entladung

Keine Änderungen in der Meisterschaft, hier bleibt auch wieder alles beim Alten.

KERNFÄHIGKEITEN

Blitzschlag

Dieser Standardzauber bleibt relativ unverändert, kostet aber etwas mehr Mana, macht dafür aber auch ein bisschen mehr Schaden.

Lavaeruption

Die Zauberzeit wurde um 0,5 Sek. verringert und auch die Manakosten etwas reduziert. Hier gab es also auch einen kleinen Buff.

Entladung

Auch hier gibt es kaum Neuerungen, eine Aufladung bleibt nun aber immer bestehen.

Erdbeben

»Erdbeben« kostet ein bisschen mehr, verursacht aber auch ein wenig mehr Schaden.

Flammenschock

Hält nun 24 Sek., früher waren es ohne eine zusätzliche Glyphe nur 18 Sek.

Erdschock

Hat einen neuen Debuff, der den Zauberschaden 30 Sek. um 10 verringert, erhalten.

Blitzschlagschild

Ist nun 1 Stunde aktiv und hat ein Maximum von 7 Aufladungen, kann auch nicht mehr durch »Erdschock« komplett aufgebraucht werden, eine Aufladung bleibt immmer übrig.

NEUE FÄHIGKEITEN

Aszendenz

Ab Stufe 87 könnt ihr alle 3 Min. durch »Aszendenz« die Abklingzeit von »Lavaeruption« aufheben und »Kettenblitzschlag« zum mächtigen »Lavastrahl« werden lassen. Das Ganze hält 15 Sek. lang und sorgt für einen ordentlichen Schadens-Boost. Toller Nebeneffkt: Während die Fähigkeit aktiv ist, verwandelt ihr euch in einen coolen Flammen-Aszendenten!

Totem der Energiespeicherung

Mit diesem neuen Totem könnt ihr Gegner im Umkreis von 5 Metern 5 Sek. lang betäuben. Es dauert aber 5 Sek. , bis der Effekt auftritt.

Totem der Sturmpeitsche

Hierbei handelt es sich um ein 5-Minuten-Totem, das alle Spieler im Umkreis von 30 Metern 10 Sek. lang Blitzangriffe ausführen lässt.



DIE GLYPHEN DES ELEMENTAR-SCHAMANEN



TOTEM DES FEUERELEMENTARS

- Erhebliche Glyphe
- Verringert die Abklingzeit des Feuerelementars um ganze 40%, das heißt, der Zauber kann alle 3 Min. verwendet werden und ist so mit »Aszendenz« auf der gleichen Stufe .



KETTENBLITZSCHLAG

- Erhebliche Glyphe
- »Kettenblitzschlag« verursacht 10% weniger Initialschaden, trifft dafür 2 Ziele mehr. Praktisch in Fünf-Mann-Instanzen. Später macht zum Beispiel »Glyphe: Entfesselter Blitz« mehr Sinn.

TELLURISCHE STRÖME

- Erhebliche Glyphe
- Früher ein Wiederherstellung-Talent, darf mittlerweile jeder Schamane durch diese Glyphe vom Manareturn mit »Blitzschlag« profitieren. Ganz so viel Mana wie früher gibt es aber nicht.

Im schnieken T-14-Set kann der Elementar-Schamane sein Damage-Potential optimal ausspielen.

DIE PRIMÄRTALENTE DES ELEMENTAR-SCHAMANEN

Level 15 Bei der Talentauswahl könnt ihr zu Beginn etwas für eure Survivability tun. Wer hier etwas faul ist und sich so gut wie gar nicht ums eigene Wohlergehen kümmern will, wählt das passive Talent »Wächter der Natur«, was immer dann anspringt, wenn ihr unter 30 Prozent fallt. Dass sich zudem auch noch die Bedrohung etwas verringert, deutet darauf hin, dass das Talent klar im PvE-Bereich angesiedelt ist. »Totem des steinernen Bollwerks« reduziert zwar die Bedrohung nicht, umhüllt den Schamanen aber 30 Sekunden mit einem Schutzschild, was uns sehr gut gefallen hat. »Astralverschiebung« kann nur alle zwei Minuten verwendet werden und hält auch nur für sechs Sekunden.

Level 30 Da ihr im PvE als DD selten bewegungseinschränkende Zauber wirkt, ist in der zweiten Zeile wohl »Totem des Windwandelns« die beste Wahl. Damit könnt ihr nämlich die Schlachtzugsmitglieder immun gegen bewegungseinschränkende Effekte machen, was bei manchen Bosskämpfen bestimmt vorteilhaft ist.

Level 45 In Tier drei geht es allgemein um die lieben Totems. »Ruf der Elemente« wäre eigentlich nicht übel, es hat aber mit acht Minuten einen höllisch hohen Cooldown und kann beispielsweise »Totem des Feuerelementars« nicht zurücksetzen. **»Totemische Wiederherstellung«** gibt euch, wenn ein Totem zerstört oder ersetzt wird, 50 Prozent seiner Abklingzeit wieder. »Totemische Projektion« erlaubt es euch, Totems an beliebige Orte zu bringen, ganz ähnlich der »Fallenschleuder« des Jägers, was uns hier klar am besten gefällt, da es euch einige interessante Möglichkeiten und Varianten eröffnet.

Level 60 Auf **Stufe 60** finden sich mit »Schnelligkeit der Ahnen« und »Elementarbeherrschung« zwei alte Bekannte wieder. »Schnelligkeit der Ahnen« passt auch in Mists of Pandaria besser zum Wiederherstellung-Schamanen. »Elementarbeherrschung« erhöht nur noch das Tempo, was nicht schlecht ist. »Echo der Elemente« kann das Gleiche wie der legendäre Stab »Drachenzorn, Tarecgosas letzte Ruhe«, es verdoppelt einen eurer Zauber mit einer gewissen Chance. Zusammen mit Meisterschaft, die ebenfalls für doppelte Zauber sorgt, kommt es so zu tollen Zauberkaskaden, die vor allem zusammen mit dem Drei-Minuten-Cooldown »Aszendenz« extrem hohen Schaden hervorbringen können.

Level 75 Kurz und schmerzlos: »Führung der Ahnen« ist nur alle zwei Minuten möglich und dann auch nichts für einen DD im PvE. »Leitfähigkeit« setzt den Einsatz von »Heilender Regen« und einen Gegner voraus, also auch hier Daumen runter. Bleibt noch »Totem der Heilungsflut«. Letzteres erscheint uns am sinnvollsten, denn so könnt ihr im Notfall aktiv etwas dazu beitragen, euren Kollegen oder euch selbst zu helfen, und müsst dazu nicht irgendwelche Zauber wirken, die ihr sonst nie verwenden würdet.





Wenn man mehr als ein Ziel treffen will, ist »Aszendenz« toll, denn so wird aus »Kettenblitzschlag« »Lavastrahl«, der bis zu fünf Ziele auf einmal trifft und nicht schwächer wird, wenn er weiterspringt.

Level 90 Auch auf Stufe 90 erwarten den **Elementar-Schamanen** einige Leckerbissen: »Elementarschlag« passt gut zum Elementar-Schamanen. »Entfesselter Furor« kann im Zusammenspiel mit »Waffe der Flammenzunge« schon für einen ordentlichen Schadensbonus sorgen. Allerdings ist auch hier das Talent »Urelementarist« sehr verlockend. Das Talent verwandelt euren »Feuerelementar« und »Erdelementar« in stärkere Versionen, die zusätzliche Fähigkeiten besitzen und sogar 50 Prozent stärker sind. Momentan ist noch nicht ganz klar, welches Talent für den meisten Schaden sorgt, »Elementarschlag« liegt mit seinem Attribut-Buff wohl vorne, wir finden aber auch »Urelementarist« sehr stark.

DIE SPIELWEISE DES ELEMENTAR-SCHAMANEN

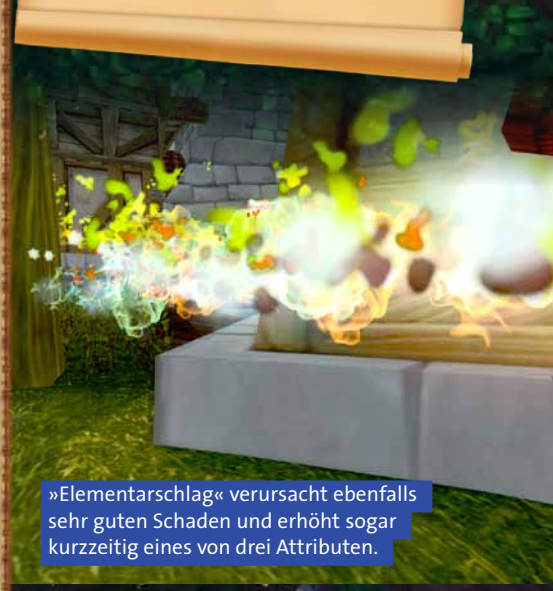
Durch die vielen neuen Fähigkeiten gibt es einiges, worauf ihr nun achten müsst. Zum einen muss man sich daran gewöhnen, die Totems mit »Totemische Projektion« zu platzieren, was aber relativ flott ins Blut übergeht. Ansonsten ist die **»Blitzschlagschild«-Mechanik** gleich geblieben, auch wenn »Erdschock« nun einen neuen Debuff auf einen Gegner wirkt, was es manchmal erfordert, »Erdschock« gleich zu Anfang zu wirken, wenn ein Tank zum Beispiel zu viel Schaden bekommt, das ist aber die Ausnahme. Da die Totems jetzt nur noch maximal eine Minute halten, werden sie stets zuerst erneuert. Das trifft im Besonderen auf »Totem der Verbrennung« zu, was aber altbekannt ist. Standardmäßig setzt ihr dann »Flammenschock« und verlängert diesen Buff auch wie gehabt, damit »Lavaeruption« immer krittet.

Sowohl die Glyphe, die »Flammenschock« auffrischt, als auch die, die »Lavaeruption« von Haus aus kritisch treffen lässt, sollten unserer Meinung nach nicht verwendet werden, da beide DPS-Einbußen zur Folge haben. Zwischendurch wird im Einzelzielkampf »Blitzschlag« gewirkt. Ab einer leicht erhöhten Tempowertung passt der Zauber viermal zwischen zweimal »Lavaeruption«. Ihr unterbrecht dies aber immer, wenn »Lavasog« procct, denn dann kann »Lavaeruption«, und das ist neu, als Sofortzauber eingesetzt werden. Außerdem habt ihr nun die Möglichkeit, je nach Situation die Talent-Totems zu verwenden, was aber davon abhängt, ob ihr und eure Mitspieler gerade in Schwierigkeiten geraten seid oder eben nicht.

»Totem des steineren Bollwerks« hat nur eine Abklingzeit von einer Minute, darf also ruhig öfter benutzt werden. »Totem der Heilungsflut« kommt dann zum Zug, wenn alle Spieler Schaden nehmen und der Heiler womöglich gerade wenig Mana hat. »Totem des Windwandelns« wird in der richtigen Phase gezündet, wenn viel CC von euren Gegnern zu erwarten ist. Eine weitere sehr praktische Fähigkeit ist **»Gunst des Geistwandlers«**, welche es möglich macht, aus der Bewegung heraus zu casten. Das geht alle zwei Minuten und ist bei Bosskämpfen mit viel Bewegungsbedarf sehr praktisch. Am meisten Spaß macht es aber, wenn man »Aszendenz« zusammen mit »Totem des Feuerelementars« einsetzt und dann »Lavaeruption« spammt, bis der Arzt kommt. Achtet dabei aber etwas auf euer Mana und verballert nicht alles zu früh. Ist das der Fall, hilft »Gewitter« anschließend, um eure Manavorräte wieder ein bisschen aufzustocken.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Totem der Verbrennung«
2. »Flammenschock«
3. »Lavaeruption«
4. »Erdschock«
5. »Blitzschlag«



»Elementarschlag« verursacht ebenfalls sehr guten Schaden und erhöht sogar kurzzeitig eines von drei Attributen.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES ELEMENTAR-SCHAMANEN

Kampfbeginn	Blitzschlagschild → Totem der Verbrennung → Totemische Projektion → Flammenschock	Durch »Totemische Projektion« könnt ihr nun bequem »Totem der Verbrennung« direkt am Mob platzieren. Beginnt dann mit der gewohnten Rotation und achtet auf »Lavasog«- Proccs.
	Lavaeruption → Blitzschlag → Blitzschlag → Blitzschlag	
	Blitzschlag → Lavaeruption → Procc: Lavasog → Lavaeruption	
Kampfverlauf	Erdschock → Totem der Verbrennung → Procc: Lavasog → Lavaeruption	Hat »Blitzschlagschild« 7 Aufladungen erreicht, wird »Erdschock« gewirkt. »Totem der Verbrennung« wird zudem immer erneuert, wenn es ausläuft.
	Blitzschlag → Blitzschlag → Blitzschlag → Lavaeruption	
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Totem des glühenden Magmas → Totemische Projektion → Erdbeben → Kettenblitzschlag	Gegen größere Gegnergruppen wird »Erdbeben« zusammen mit »Kettenblitzschlag« eingesetzt. »Totem des glühenden Magmas« ergänzt zudem die AoE-Angriffsfolge des Schamanen.
	Kettenblitzschlag → Kettenblitzschlag	
Kampfverlauf (Max DPS)	Totem der Sturmpeitsche → Totem des Feuerelementars → Aszendenz → Lavaeruption	Alle 3 Min. lässt sich mit »Aszendenz« und »Totem des Feuerelementars« ein Damage-Feuerwerk zünden. Alle 5 Min. kann zudem noch »Totem der Sturmpeitsche« dazukommen.
	Lavaeruption → Lavaeruption → Lavaeruption → Lavaeruption	

DER VERSTÄRKUNG-SCHAMANE

Nahkampf aus der Distanz? Wer glaubt, dass das in Mists of Pandaria ein Widerspruch ist, sollte einen Blick auf den Verstärkung-Schamanen werfen. Wie sich die **Nahkampfklasse** im neuen Addon spielt, lest ihr hier.

Von Tobias Englmeier



Panda mit Federn: Das T-14-Set des Schamanen.

Als Nahkämpfer ist man es seit jeher gewohnt, während eines Kampfes nahe am Gegner zu stehen. Problematisch ist das nur, wenn irgendein AoE-Zauber oder sonst ein bewegungseinschränkender Effekt den Weg zum Boss versperrt. In dieser Zeit geht Schaden verloren, so war das immer, und man kam eigentlich nie auf die Idee, dass daran etwas verkehrt sein sollte. In Mists of Pandaria könnt ihr dieses Problem nun als Verstärkung-Schamane zumindest für kurze Zeit recht gut lösen. Die neue Fähigkeit »Aszendenz«, die alle drei Minuten bereitsteht, ermöglicht es euch, Nahkampfangriffe aus 30 Metern Entfernung zu verwenden. Zudem wird **»Sturmschlag«** mit einem ziemlich coolen Blitzeffekt versehen. Auf den ersten Blick erscheint es einem zwar schon etwas seltsam, wenn dieser Luft-Aszendent wie wild herumfuchtelt und unbeirrt ins Leere prügelt, aber nach kurzer Zeit gewöhnt man sich daran und erkennt, dass der Verstärkung-Schamane damit eigentlich eine sehr praktische neue Fähigkeit gewonnen hat, die einem interessante Möglichkeiten eröffnet. Selbstverständlich ist das nicht die einzige Neuerung, die die Klasse zu bieten hat. Zum Beispiel verteilt jetzt »Lavapeitsche« »Flammenschock« immer auf mehrere Ziele, oder die Wölfe, die »Wildgeist« ruft, heilen nun sich selbst und ihr Herrchen. Ganz zu schweigen von den drei brandneuen Stufe-90-Talenten, von denen eines mehr Spaß macht als das andere. Worauf also noch lange warten?

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (15%)

Erstes Ziel ist immer, das Hit-Cap von 15% Trefferchance zu erreichen. Auf Stufe 90 benötigt ihr dafür genau 6000 Punkte Trefferwert.

2 Waffenkunde (7,5%)

Das zweite Cap liegt bei 7,5% Waffenkunde und sollte ebenfalls immer ausgefüllt werden.

3 Meisterschaft

Meisterschaft erhöht Feuer, Frost und Naturschaden und ist damit sogar stärker als kritischer Trefferwert oder Tempo.

4 Kritischer Trefferwert

Auch wenn Tempo eigentlich nicht schlecht klingt, ist kritischer Trefferwert doch noch etwas besser für Verstärkung-Schamanen.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES VERSTÄRKUNG-SCHAMANEN

Auch in MoP ist **Beweglichkeit** das mit Abstand wichtigste Attribut für Verstärkung-Schamanen. Nach wie vor bringt jeder Punkt Beweglichkeit zwei Punkte Angriffskraft. Außerdem hängt eure Zaubermacht wegen »Geistige Schnelligkeit« nur noch von der Angriffskraft ab, was zusätzlich die Bedeutung von Beweglichkeit erhöht. Als zweites ist es auch im neuen Addon wichtig, das **Hit-Cap** zu erreichen, die auf Level 90 ebenfalls bei 15 Prozent Trefferchance liegt. Allerdings braucht man dann circa 400 Punkte Trefferwert, um ein Prozent Trefferchance dazuzubekommen. Zudem benötigt ihr als Nahkämpfer 7,5 Prozent Waffenkunde, da ansonsten zu viele eurer Angriffe pariert werden oder ihnen ausgewichen wird. Sind diese beiden Ziele erreicht, legt ihr den Fokus auf Meisterschaft, was immer noch stärker ist als kritischer Trefferwert und Tempo.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Beweglichkeit
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Waffenkunde (bis Cap)
4. Meisterschaft
5. Kritischer Trefferwert
6. Tempo



»Feuernova« löst alle »Flammenschock«-Effekte auf und sorgt so für ordentlich DPS.

DIE FÄHIGKEITEN DES VERSTÄRKUNG-SCHAMANEN

KERNFÄHIGKEITEN

Beidhändigkeit

Hier gab es einen kleinen Nerf, denn »Beidhändigkeit« erhöht nun nicht mehr wie früher die Nahkampftrefferchance.

Sturmschlag

Auch bei »Sturmschlag« bleibt alles beim Alten, der Waffenschaden des Angriffs wurde aber von 225 auf 220 verringert.

Waffen des Mahlstroms

Gilt nun für alle Naturzauber mit einer Zauberzeit von unter 10 Sek.

Lavapeitsche

»Lavapeitsche« verteilt nun immer »Flammenschock« auf vier Feinde in der näheren Umgebung, was früher mit dem Talent »Verbesserte Lavapeitsche« extra geskillt werden musste.

Wildgeist

Die Angriffe der Geisterwölfe heilen nun die Wölfe selbst und den Schamanen um 150 % ihres verursachten Schadens.

Flammenschock

Hält 6 Sek. länger, verursacht dafür aber etwas weniger Initiaischaden.

Blitzschlag

Die minimalen Änderungen hier sind für Verstärkung-Schamanen nicht der Rede wert.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Entfesselte Wut

»Entfesselte Wut« erhöht nun das Nahkampf- und Distanzangriffstempo dauerhaft um 10%. Vorher wurde zusätzlich die Nahkampfangriffskraft um 20% erhöht.

Geistige Schnelligkeit

Wie gehabt, nur dass zusätzlich eine 40%-Chance darauf besteht, 5% Mana durch Nahkampfangriffe zurückzubekommen.

Schlaghagel

Die Tempoerhöhung nach kritischen Treffern ist geblieben. Der Wert ist aber die Summe aus 20% mehr Tempo und 50% des Tempos, das auf den Gegenständen vorhanden ist. Früher waren es schlicht 30% mehr. Zudem hält dies nun 15 Sek. oder drei Nahkampfangriffe.

Sengende Flammen

Der DoT-Effekt »Sengende Flammen« wird immer noch von »Lavapeitsche« aufgebraucht und erhöht für jeden Stapel den Schaden von »Lavapeitsche« um ganze 20%.

Statischer Schock

Hier hat sich nichts geändert, außer dass »Urtümlicher Stoß« gestrichen wurde, was keine Rolle spielt, da er sowieso nicht benutzt wird.

NEUE FÄHIGKEITEN

Aszendenz

»Aszendenz« verwandelt euch ab Stufe 87 kurz in die Form eines Luft-Aszendenten, in der Angriffe mit »Sturmschlag« und alle automatischen Angriffe aus 30 Metern Entfernung ausgeführt werden können, was alle 3 Min. für viel Spaß und einen großen Schaden an euren Feinden sorgt. Wie das aussieht, seht ihr im Bild unter diesem Kasten.

Totem der Energiespeicherung

Mit diesem neuen Totem könnt ihr Gegner im Umkreis von 5 Metern 5 Sek. lang betäuben. Es dauert aber 5 Sek. bis der Effekt auftritt.

Totem der Sturmpeitsche

Hierbei handelt es sich um ein 5-Minuten-Totem, das alle Spieler im Umkreis von 30 Metern 10 Sek. lang Blitzangriffe ausführen lässt.

DIE GLYPHEN DES VERSTÄRKUNG-SCHAMANEN

FEUERNOVA

- Erhebliche Glyphe
- »Feuernova« ist in MoP eine Fähigkeit, die nur der Verstärkung-Schamane benutzt und eine seiner wichtigsten AoE-Fähigkeiten. Eine Glyphe, die die Reichweite des Zaubers erhöht, kommt da sehr gelegen.

TOTEM DES FEUERELEMENTARS

- Erhebliche Glyphe
- Auch die zweite Glyphe verkürzt die Abklingzeit eines Zaubers, in diesem Fall von »Totem des Feuerelementars« von 5 auf 3 Min., was natürlich im PvE sehr praktisch ist.

WILDGEIST

- Erhebliche Glyphe
- »Wildgeist« heilt mit der Glyphe 40% mehr, was auch im PvE-Content von Zeit zu Zeit hilfreich ist. Wer etwas mehr auf AoE-Schaden setzen will, kann auch »Glyphe: Kettenblitzschlag« an dieser Stelle verwenden.

Das Challenge-Set sieht ein wenig so aus, als ob es aus Zul'Gurub oder Zul'Aman stammt, was nicht heißen soll, dass es nicht gefällt, – im Gegenteil!

DIE PRIMÄRTALENTE DES VERSTÄRKUNG-SCHAMANEN

Level 15 Die ersten drei Talente tragen alle auf ihre Weise etwas zum Schutz der eigenen Haut bei. **»Wächter der Natur«** passt da schon mal gar nicht schlecht, denn es erhöht zehn Sekunden lang die Gesundheit um 25 Prozent, wenn ihr unter 30 Prozent Gesundheit fallt. Außerdem wird so die Bedrohung etwas verringert. Dieses Talent ist, da es sich automatisch aktiviert, für das PvE-Spiel, in dem ihr nicht zu sehr auf die eigene Gesundheit achten müsst, eine gute Wahl und für den Verstärkung-Schamanen unser Favorit. »Astralverschiebung« bewirkt Ähnliches und kann, wenn man beispielsweise eine aktive Fähigkeit haben will, um AoE-Schadensphasen besser zu überstehen, auch gewählt werden. Allerdings erscheint uns dafür »Totem des steinernen Bollwerks« fasst besser geeignet, vorausgesetzt, das Totem wird nicht gleich zerstört, was bei manchen Kämpfen passieren könnte, wenn man nicht aufpasst.



Mit »Aszendenz« könnt ihr bequem aus der Distanz Schaden wirken, ohne euch in den gefährlichen AoE-Effekt des Bosses stellen zu müssen.

Level 30 Im Mobilitäts-Tier empfehlen wir »Totem des Windwandelns«, womit ihr euch und viele Mitspieler sechs Sekunden lang gegen **bewegungseinschränkende Effekte** der Gegner immun machen könnt. Klar, das ist nicht besonders lange und auch eher etwas für bestimmte Trash-Gruppen oder Bosskämpfe. Die anderen beiden Talente bringen im PvE-Kampf aber noch weniger, denn was nützt der Betäubungseffekt von »Gefrorene Kraft« oder der Flächen-CC von »Totem des Erdgriffs«, beides könnte höchstens als Notfall-Fähigkeit zum Einsatz kommen.

Level 45 Bei Talent Nummer drei dreht sich alles um Totems und deren Schutz, beziehungsweise ihre Wiederherstellung im Schadensfall. »Ruf der Elemente« ist eigentlich dafür das Richtige, der lange Cooldown von acht Minuten schreckt aber Verstärkung-Schamanen ab, die ja gar nicht so viel mit ihren Totems machen. Außerdem setzt es nicht die Abklingzeiten der Fünf-Minuten-Totems zurück, auch wenn zum Beispiel eine Glyphe verwendet wird, die deren Abklingzeit verkürzt. Deshalb denken wird, dass entweder »Totemische Wiederherstellung« oder »Totemische Projektion« genommen werden sollte. Ersteres verkürzt, wenn ein Totem zerstört wird, einen Teil der Abklingzeit abhängig davon, wie lange es noch gestanden hätte. Das funktioniert gar nicht mal schlecht und ihr müsst keine zusätzliche Fähigkeit nutzen, für die oft sowieso keine Zeit bleibt.



Level 60 Kurz und bündig: Entweder »Elementarbeherrschung«, was einen Tempobuff alle zwei Minuten ermöglicht, oder »Echo der Elemente«, das manchmal den Effekt eines Zaubers verdoppelt und damit den doppelten Schaden verursacht.

Level 75 Auf Stufe 75 warten lauter Heilungs-Talente, die alle nicht wirklich viel für einen DD bringen. »Totem der Heilungsflut« ist womöglich manchmal ganz praktisch, wenn es brenzlig wird. Die anderen sind von der Mechanik zu kompliziert, um wirklich Sinn zu machen.

Level 90 Auf Stufe 90 passen »Entfesselter Furor« und »Elementarschlag« am besten. »Entfesselter Furor« fügt dabei den Waffenverzauberungen zusätzliche Effekte hinzu, die beispielsweise die »Blitzschild«-Mechanik nutzen, um etwas mehr Schaden zu generieren. Das ist ganz nett und verursacht, da ja zwei Verzauberungen aktiv sind, ein gutes Plus an Schaden. Wer es aber lieber etwas brachialer mag, nimmt »Elementarschlag«, der alle zwölf Sekunden bereit ist und als Nebeneffekt sogar immer zufällig ein Attribut kurz erhöht. Dazu zählen Meisterschaft, Tempo oder kritischer Trefferwert. Wir denken, dass »Urelementarist« zum Verstärkung-Schamanen weniger gut passt.

DIE SPIELWEISE DES VERSTÄRKUNG-SCHAMANEN

Wenn ihr »Elementarschlag« skillt, ändern sich die Angriffsfolgen des Verstärkung-Schamanen doch etwas. »Elementarschlag« ist so stark, dass es sich in der Prioritätenliste sogar noch vor »Sturmschlag« einquartiert. Das heißt, nachdem die beiden Waffenverzauberungen (»Waffe des Windzorns« auf Haupthand und »Waffe der Flammenzunge« auf Nebenhand) sowie »Blitzschlagschild« aktiviert wurden, ist gleich »Elementarschlag« an der Reihe.

Dieser Angriff gibt euch einen Attributbuff ähnlich einem Schmuckstück. Zwar wird dieser Buff immer zufällig ausgewählt, aber ihr solltet trotzdem versuchen, ihn so oft wie möglich zu aktivieren. Anschließend ist »Sturmschlag« an der Reihe, gefolgt von »Lavapeitsche«. »Lavapeitsche« wird hauptsächlich dazu verwendet, um **»Sengender Blitz«,** der von »Totem der Verbrennung« kommt, aufzubrauchen. Nun hat »Sturmschlag« aber 15 Sekunden den Vorteil, dass er die kritische Trefferchance des nächsten »Blitzschlag« um 25 Prozent erhöht. »Blitzschlag« wird also immer kurz nach »Sturmschlag« genutzt. Ideal ist das, wenn »Waffe des Mahlstroms« fünfmal gestapelt wurde, denn so wird »Blitzschlag« zu einem kostenlosen Spontanzauber. Das Ganze funktioniert im Übrigen genauso mit »Kettenblitzschlag«, welcher zum Einsatz kommt, wenn mehrere Feinde bekämpft werden sollen. Verwendet außerdem immer »Elemente entfesseln«, was den Schaden von »Flammenschock« erhöht. Zu Anfang wird »Elemente entfesseln« etwas nach hinten verlagert, da »Elementarschlag« und »Sturmschlag« Priorität haben. Für den weiteren Kampfverlauf wird aber »Elemente entfesseln« immer gezündet wenn bereit.

Das Ganze ändert sich ein bisschen, sobald es darum geht, mehrere Feinde zu bekämpfen. **»Lavapeitsche«** kann ja »Flammenschock« verteilen. Das bedeutet, dass ihr nach »Totem der Verbrennung« »Elemente entfesseln« wirkt, dann »Flammenschock« und anschließend »Lavapeitsche«, um den DoT-Effekt zu verteilen. Bevor dann »Sturmschlag« in Kombination mit »Kettenblitzschlag« folgt, wird noch »Feuernova« zwischengeschaltet. »Dies hat zur Folge, dass alle »Flammenschock«-Effekte aufgebraucht werden und ihr so viel Flächenschaden bewerkstelligt. Diese Angriffsreihenfolge lässt sich gut wiederholen, auch wenn »Elemente entfesseln« einmal nicht bereit ist. Als Füllfähigkeit wird auch »Erdschock« eingesetzt, da aber »Elementarschlag« immer recht schnell wieder zur Verfügung steht, ist das eher selten. Für etwas mehr Schaden sorgt noch »Wildgeist«, welcher immer vor »Kampfrausch/Heldetum« aktiviert werden sollte. Da euch »Wildgeist« nun auch noch heilt, lohnt sich hier eine Glyphe, denn als Verstärkung-Schamane steht man ja oft an vorderster Front, es sei denn, ihr benutzt »Aszendenz«, was euch »Sturmschlag« und eure automatischen Angriffe auch aus der Distanz ausführen lässt und somit hervorragend mit »Blitzschlag« zusammenarbeitet.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Totem der Verbrennung«
2. »Elementarschlag«
3. »Sturmschlag«
4. »Lavapeitsche«
5. »Blitzschlag«
6. »Erdschock«



Solltet ihr einmal zu viel Schaden nehmen, helfen »Totem des heilenden Flusses« und »Totem des steinernen Bollwerks«.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES VERSTÄRKUNG-SCHAMANEN

Kampfbeginn Waffe des Windzorns → Waffe der Flammenzunge → Blitzschlagschild → Totem der Verbrennung Elementarschlag → Sturmschlag → Lavapeitsche → Blitzschlag Elemente entfesseln → Flammenschock → Sturmschlag	Vor dem Kampf werden die beiden Waffenverzauberungen aktiviert, dann die Prioritätenliste abgearbeitet. »Elemente entfesseln« reiht sich wenig später in die Rotation ein.
Kampfverlauf (mehrere Ziele) Totem der Verbrennung → Elemente entfesseln → Flammenschock → Lavapeitsche Feuenova → Sturmschlag → Kettenblitzschlag	»Elemente entfesseln« wird früh gezündet, da so »Flammenschock« mehr Schaden macht und der DoT dann mit »Lavapeitsche« verteilt und mit »Feuernova« aufgelöst wird.
Kampfverlauf (Max DPS) Wildgeist → Kampfrausch → Aszendenz → Sturmschlag Elementarschlag → Lavapeitsche → Blitzschlag → Elemente entfesseln	Mit »Aszendenz« und »Kampfrausch« lässt sich sehr viel Schaden verursachen, was sogar aus der Distanz klappt. Zusätzlich können die beiden großen Totems gezündet werden.

DER WIEDERHERSTELLUNG-SCHAMANE

Auch für die **Heiler-Spielweise** des Schamanen ändert sich mit Mists of Pandaria einiges. Wir haben die wichtigsten Informationen mit allen Modifikationen und neuen Zaubern hier für euch übersichtlich zusammengefasst.

Von Tobias Englmeier



Federn en masse: das neue T-14-Set des Schamanen.

Zwar scheint sich auf den ersten Blick gar nicht so viel geändert zu haben, doch wird schnell klar, dass sich auch bei dieser Klasse einiges getan hat. So halten die Totems nicht mehr länger als maximal eine Minute, was bedeutet, dass es zum Beispiel kein »Totem der Manaquelle« mehr gibt, das fünf Minuten lang Mana regeneriert. Die Rolle der Totems wandelt sich also dahingehend, dass sie nur noch kurz andauernde Spezialfähigkeiten sind, die meist auch mit einer Abklingzeit versehen wurden. Dafür gibt es aber auch neue Totems wie zum Beispiel »Totem des steinernen Bollwerks« oder »Totem der Heilungsflut«, die allerdings beide extra geskillt werden müssen. »Wasserschild« hält dafür nun eine Stunde und muss somit nicht alle zehn Minuten nachgebufft werden. Die Kernheilzauber bleiben dieselben, ihre Wirksamkeit erhöht sich aber bis Stufe 90 rasant. Dazu trägt auch das neu gestaltete »Erdschild« bei, das nun eure Zauber immer 20 Prozent steigert, wenn ihr das davon betroffene Ziel heilt. Das trägt dazu bei, dass Wiederherstellung-Schamanen vor allem sehr gute Einzelzielheiler sind, die sich vor keinem Priester oder Paladin verstecken müssen.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Willenskraft

Durch »Meditation« läuft 50% eurer Manaregeneration im Kampf weiter, weshalb zuerst zur Willenskraft hin umgeschmiedet wird.

2 Tempo

Kürzere Zauberzeiten sind auch in MoP ein wichtiger Faktor des Wiederherstellung-Schamanen; deshalb steht auf Platz zwei Tempo.

3 Meisterschaft

»Tiefe Heilung« ist stärker als kritischer Trefferwert. Meisterschaft wird aber durchaus zu Tempo oder Willenskraft umgeschmiedet.

4 Kritischer Trefferwert

Kritischer Trefferwert hilft wenig, da er unberechenbar ist und so viel Überheilung bewirkt. Außerdem erhöht »Flutwellen« die Krit-Chance von »Heilende Woge« schon um 30%.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES WIEDERHERSTELLUNG-SCHAMANEN

Was die Attributgewichtung des Wiederherstellung-Schamanen betrifft, bleibt alles beim Alten. Willenskraft ist, da es nun kein »Totem der Manaquelle« mehr gibt, sogar noch wichtiger als früher und sollte unbedingt durch Edelsteine, Verzauberungen und das Umschmieden schwächerer Werte gesteigert werden, denn es gibt nicht Schlimmeres, als im Kampf plötzlich ohne Mana dazustehen, und das passiert schon mal, wenn man in längeren Fights nicht genug Willenskraft besitzt. Solltet ihr überhaupt keine Manaprobleme mehr haben, kann Willenskraft sogar wieder zu den nächststärkeren Attributen umgeschmiedet werden. Ansonsten sind Tempo und Meisterschaft klar besser als kritischer Trefferwert. Schmiedet aber auch Meisterschaft zu Tempo um wenn möglich, denn zu lange Zauberzeiten machen vieles schwerer.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Intelligenz
2. Willenskraft
3. Tempo
4. Meisterschaft
5. Kritischer Trefferwert



Wenn es darum geht, mehrere Ziele zu heilen, ist »Kettenheilung« immer noch ein sehr probates Mittel.

DIE FÄHIGKEITEN DES WIEDERHERSTELLUNG-SCHAMANEN

KERNFÄHIGKEITEN

Erdschild

»Erdschild« erhöht nun die Effektivität eurer Heilzauber um 20%, wenn ihr einen Spieler heilt, dem ihr den Schild gegeben habt. Die Heilung, die das davon betroffene Ziel erhält, wenn es Schaden nimmt, wurde auch erhöht.

Springflut

DIe Ticks von Springflut sind etwas schwächer, dafür hält der Zauber aber 21 Sek. lang und heilt zudem ein weiteres Ziel. Wenn anschließend »Kettenheilung« gewirkt wird, wird der HoT nicht mehr aufgebraucht, »Kettenheilung« heilt aber trotzdem 25% mehr.

Große Welle der Heilung

Die Zauberzeit von »Große Welle der Heilung« wurde von 3,0 auf 2,5 Sek. verkürzt.

Totem der Geistverbindung

Keine nennenswerten Veränderungen hier: Das Totem gleicht auch in MoP die Lebenspunkte der Mitspieler aneinander an.

Heilende Woge

Die Zauberzeit bleibt bei 1,5 Sekunden und der Zauber ist nach wie vor relativ teuer.

Welle der Heilung

Hier wurde ebenfalls die Basiszauberzeit von 3 Sek. auf 2,5 Sek. heruntergesetzt.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Erwachen der Ahnen

»Erwachen der Ahnen« tut das, was es immer getan hat, also keine Veränderungen hier.

Flutwellen

Hier gab es keine Änderungen, die Zauberzeitverkürzung ist trotz der Änderung von »Läuterung« im Endeffekt gleich geblieben.

Meditation

50% Manaregeneration durch WIllenskraft läuft im Kampf weiter, also alles beim Alten.

Spirituelle Einsicht

400% mehr Mana und dazu noch eine um 15% erhöhte Trefferchance für die Offensivfähigkeiten »Blitzschlag«, »Kettenblitzschlag«, »Lavaeruption« und »Flammenschock«.

Läuterung

Dier Zauberzeitverkürzung ist nun direkt in die Heilzauber gewandert, sodass »Läuterung« nun neben dem Standardeffekt (25% mehr Heal) die Heilung der Wassertotems um 50% erhöht und Heilungen nun immer die Gesundheit eurer Ziele um bis zu 10% steigern.

Meisterschaft: Tiefe Heilung

Auch Meisterschaft bleibt völlig unverändert.

NEUE FÄHIGKEITEN

Aszendenz

Mit der Wiederherstellung-Spezialisierung dürft ihr euch alle 3 Min. in einen Wasser-Aszendenten verwandeln, der die gesamte Heilung verdoppelt und alle eure gewirkten Heilzauber auf die Mitspieler aufteilt.

Totem der Energiespeicherung

Mit diesem neuen Totem könnt ihr Gegner im Umkreis von 5 Metern 5 Sek. lang betäuben. Es dauert aber 5 Sek. bis der Effekt auftritt.

Totem der Sturmpeitsche

Hierbei handelt es sich um ein 5-Minuten-Totem, das alle Spieler im Umkreis von 30 Metern 10 Sek. lang Blitzangriffe ausführen lässt.

DIE GLYPHEN DES WIEDERHERSTELLUNG-SCHAMANEN

TELLURISCHE STRÖME

- Erhebliche Glyphe
- Früher ein »Wiederherstellung-Talent«, gibt es den Manareg mit »Blitzschlag« nun in abgeschwächter Form als Glyphe. Das Ganze ist recht praktisch, die Glyphe aber kein unbedingtes Muss.

TOTEM DES HEILENDEN FLUSSES

- Erhebliche Glyphe
- »Totem des heilenden Flusses« ist nun alle 30 Sek. dafür da, die Gruppe zu heilen. Diese Glyphe verringert zudem den erlittenen Schaden der Geheilten um ganze 10%.

SPRINGFLUT

- Erhebliche Glyphe
- Mit dieser Glyphe wird die Abklingzeit von »Springflut« entfernt, was sich durchaus als empfehlenswert herausgestellt hat, auch wenn der Sofort-Heal des Zaubers wegfällt, was aber kaum von Bedeutung ist.



Das Herausforderungsset wirkt irgendwie karibisch/insulanisch und das liegt nicht nur daran, dass es eine Goblin-Dame tägt.

DIE PRIMÄRTALENTE DES WIEDERHERSTELLUNG-SCHAMANEN



Level 15 Irgendwie sieht es bei der Verteilung der Primärtalente so aus, als ob es hauptsächlich Talente gibt, die auf den Wiederherstellung-Schamanen zugeschnitten wurden. So könnt ihr im ersten Tier aus einer von drei Schutzfähigkeiten wählen, was im **PvE** immer mal wieder praktisch ist, wenn man selber zu viel Schaden nimmt und trotzdem weiterheilen muss. »Totem des steinernen Bollwerks« schützt euch so zum Beispiel mit einem Schild und das ganze 30 Sekunden. Optimal, um sich in AoE-Schadensphasen zu schützen, und unserer Meinung nach klar besser als die beiden Alternativen.

Level 30 Auch bei der Wahl des Stufe-30-Talents entscheiden wir uns wieder für ein Totem. Das liegt daran, dass ihr als Heiler so gut wie gar nicht von »Gefrorene Kraft« profitieren werdet und auch »Totem des Erdgriffs« eher im PvP/Arena-Bereich angesiedelt ist. Das ausgewählte Totem macht euch und die Mitspieler kurz gegen bewegungseinschränkende Effekte immun, was sich ab und an als gute Zusatzfähigkeit erweist.

Level 45 Im dritten Tier könnte man nun schon ein wenig mehr in Streit geraten. Normalerweise steht ihr als Heiler auf Distanz und dort befinden sich dann auch meist die Totems. Da die aber mittlerweile nur noch maximal 30 Sekunden halten, macht »Ruf der Elemente«, was alle Totem-Cooldowns abschließt, einen guten Eindruck, denn so kann zum Beispiel der Cooldown von »Totem der Manaflut« zurückgesetzt werden, was sich in manaintensiven Kampfphasen lebensrettend auswirkt. Der Haken dabei ist allerdings, dass das nur alle **acht Minuten** möglich ist, also meist nur einmal pro Bosskampf. An und für sich aber keine schlechte Wahl für einen Wiederherstellung-Schamanen, denn zweimal »Totem der Manaflut« oder »Totem der Geistverbindung« ist auf jeden Fall sehr hilfreich. Auch wenn also die Abklingzeit von »Ruf der Elemente« mit acht Minuten etwas zu hoch geraten ist, ist das Talent unserer Meinung nach trotzdem noch besser als die anderen beiden. Das freie Platzieren von »Totem des heilenden Flusses« oder »Totem der Sturmpeitsche« ist aber auch recht praktisch. Wer also auf das Zurücksetzen der Abklingzeit verzichten kann, sollte das einmal ausprobieren. »Totemische Wiederherstellung« bringt uns nur wenige Vorteile, da die Abklingzeitreduzierungen meist zu kurz sind oder nur selten zum Zug kommen.



Durch das Talent »Leitfähigkeit« erhöhen sich die Heileffekte für alle Spieler, die vom AoE-Heal »Heilender Regen« betroffen sind.

Level 60 **»Schnelligkeit der Ahnen«** gehörte schon immer zum Wiederherstellung-Schamanen und deshalb wollten wir auch in Mists of Pandaria nicht darauf verzichten, zumal das Talent nun einen dauerhaften Tempobuff von fünf Prozent mit sich bringt. Als mögliche Alternative betrachten wir »Elementarbeherrschung«. »Echo der Elemente« passt zu den DDs besser, da es für einen Heiler etwas zu unverlässlisch ist.

Level 75 Auf Stufe 75 gibt es entweder die Möglichkeit, das Heiltotem »Totem der Heilungsflut« zu wählen, das alle drei Minuten schwer verletzte Spieler heilt, aber auch »Leitfähigkeit« ist für Situationen, in denen ihr viele Spieler gleichzeitig hochheilen müsst, eine gute Option. Das Talent bewirkt, dass Spieler, die von »Heilender Regen« betroffen sind, zusätzlich geheilt werden, wenn ihr auf sie mit Standardzaubern wirkt.

Level 90 Auf Stufe 90 ist die offensichtliche Wahl »Entfesselter Furor«. Das hat zur Folge, dass, wenn ihr »Waffe der Lebensgeister« benutzt, was immer der Fall ist, eure Einzelzielheilung noch einmal um 50 Prozent verbessert wird. »Elementarschlag« ist keine gute Wahl, da das Talent eure Heilungsfähigkeiten höchstens dadurch verbessert, dass es euch einen zufälligen Attributbuff gewährt. »Urelementarist« hilft beim Heilen wenig, da ihr dadurch nur einen verbesserten »Feuer-« oder »Erdelementar« bekommt.

DIE SPIELWEISE DES WIEDERHERSTELLUNG-SCHAMANEN

Damit ihr als Wiederherstellung-Schamane richtig heilt, müssen zunächst die Grundsätze des Schamanenheilers beachtet werden. Das heißt, wendet zunächst manasparende Heilungen an und haltet »Erdschild« und **»Springflut«** immer auf dem Tank. Sobald die Lebensspanne des Tanks unter 80 bis 75 Prozent sinkt, startet ihr größere Heilungen wie »Große Welle der Heilung« oder »Heilende Woge«. Sollen mehrere Ziele geheilt werden, benutzt ihr »Kettenheilung« oder »Heilender Regen«. Soviel zu den Grundlagen.

Verwendet immer und je nach Situation eure Cooldown-Fähigkeiten. »Totem des heilenden Flusses« zum Beispiel kann alle 30 Sekunden als zusätzlicher Gruppen-Heal benutzt werden, was viel Sinn macht, da ihr so keine langen Zauberzeiten habt und euren Main-Tank nicht aus den Augen verliert. Sogar noch etwas häufiger kommt »Elemente entfesseln« zum Einsatz. Dadurch steigert ihr die nächste Heilung um 30 Prozent und heilt auch direkt noch etwas. Damit das klappt, muss allerdings zuvor immer »Waffe der Lebensgeister« aktiviert sein. So lassen sich kostengünstig relativ starke Heilungen wirken, die je nachdem ein einzelnes Ziel betreffen oder auch mehrere Ziele mit »Kettenheilung« hochheilen. Ähnlich funktioniert »Schnelligkeit der Ahnen«, das ja schon von früher bekannt sein dürfte und nach wie vor den nächsten Zauber zum Spontanzauber werden lässt. Wir empfehlen sehr, dieses Talent zu wählen, denn vor allem in schwierigen Situationen, in die ihr als Heiler mit Sicherheit kommt, hilft das sehr.

Ebenso mit einer Abklingzeit von einer Minute kann »Totem des steinernen Bollwerks« eingesetzt werden, was für den Wiederherstellung-Schamanen ebenfalls sehr empfehlenswert ist, da ihr so euch selbst schützen und relativ gefahrlos den Tank und andere angeschlagene Spieler sichern könnt. Besonders in Bosskämpfen kommt diese Schutzfähigkeit am meisten zum Tragen. Wird das Mana mal knapper, muss **»Totem der Manaflut«** her, dessen Abklingzeit ihr mit »Ruf der Elemente« zurücksetzen könnt. Zudem kann von Zeit zu Zeit »Blitzschlag« auf einen Gegner gewirkt werden, um Mana wiederherzustellen, wenn »Glyphe: Tellurische Ströme« verwendet wird. Zum Schluss noch der Hinweis darauf, »Totem der Geistverbindung« ebenso einzusetzen wie die neue Stufe-87-Fähigkeit »Aszendenz«. Diese beiden Zauber retten euch und euren Kollegen in harten Kämpfen das Leben, wirkt zudem »Heldentum/Kampfrausch« in Absprache mit euren Mitspielern, um deren und euer Angriffstempo so kurzzeitig zu steigern.



Wenn es schwierig wird oder gar ein Wipe droht, hilft die neue 87er-Fähigkeit »Aszendenz«, wodurch sich eure Heileffekte kurzzeitig verdoppeln.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES WIEDERHERSTELLUNG-SCHAMANEN

Kampfbeginn

Wasserschild	Waffe der Lebensgeister	Erdschild	Springflut	Vor dem Kampf werden »Wasserschild« und »Waffe der Lebensgeister« verwendet, dann werden »Erdschild« und »Springflut« benutzt, um Heilung-über-Zeit-Effekte ins Rollen zu bringen.
Welle der Heilung	Welle der Heilung	Kettenheilung	Große Welle der Heilung	

Kampfverlauf

Springflut	Welle der Heilung	Welle der Heilung	Totem des heilenden Flusses	Sobald die Gruppe etwas schwereren Schaden erleidet, benutzt ihr Fähigkeiten wie »Totem des heilenden Flusses« oder auch »Elemente entfesseln«.
Kettenheilung	Erdschild	Elemente entfesseln	Heilende Woge	

Kampfverlauf (mehrere Ziele)

Heilender Regen	Totem des heilenden Flusses	Kettenheilung	Kettenheilung	Wer »Leitfähigkeit« skillt, heilt automatisch mehr an Zielen, die von »Heilender Regen« betroffen sind. »Totem des heilenden Flusses« kommt immer wieder unterstützend zum Einsatz.
Springflut	Springflut	Erdschild	Kettenheilung	

Schweren Schaden heilen

Schnelligkeit der Ahnen	Große Welle der Heilung	Elemente entfesseln	Heilende Woge	Muss schnell viel geheilt werden, macht »Schnelligkeit der Ahnen« »Große Welle der Heilung« zum Spontanzauber. Hilft das immer noch nicht, muss »Aszendenz« verwendet werden.
Totem des steinernen Bollwerks	Aszendenz	Heilende Woge	Kettenheilung	

DER KAMPF-SCHURKE

Mit **Schwert und Axt** auf Gegner einprügeln, das konnte der Kampf-Schurke immer besonders gut. Ob das auch im neuesten WoW-Addon so bleibt, lest ihr hier.

Von Elias Englmeier



Das T-14-Set des Schurken ist zwar nicht leicht zu erbeuten, die Mühe aber definitiv wert.

In Pandaria muss der Schurke einige Abstriche machen. So verfügt ihr über keine Fernkampfwaffe mehr und verliert auch die Möglichkeit, jede eurer Waffen mit einem **Gift** zu versehen, das Schaden verursacht. Stattdessen dürft ihr nur noch ein nicht tödliches und ein tödliches Gift benutzen. Flächenschadensfähigkeiten wie »Dolchfächer« lösen die Gifte nun automatisch aus und verteilen sie dann gleichmäßig auf alle Gegner in eurer Nähe. Außerdem wurden die meisten Talente in passive Spezialisierungs-Boni umgewandelt und werden jetzt automatisch erlernt, sobald ihr eine Talentspezialisierung wählt. Ansonsten erhaltet ihr einige neue Fertigkeiten, die im Solo- und Gruppenspiel durchaus zu überzeugen wissen. Mit »Schattenklingen« bekommt ihr zum Beispiel eine schadenssteigernde Fähigkeit, die sich wunderbar mit **»Adrenalinrausch«** kombinieren lässt. Die grundsätzliche Spielweise des Kampf-Schurken bleibt im Großen und Ganzen aber von massiven Veränderungen verschont. Ihr müsst euch also auf keine komplett neue Klasse einstellen, wenn ihr in Pandaria eurem Schurken treu bleiben wollt. Durch sinnvolle Ergänzungen der allgemeinen Schurkenfähigkeiten verursacht ihr inzwischen auch passablen Flächenschaden und steht den anderen Klassen in diesem Punkt in nichts mehr nach. Egal ob ihr euch in Zukunft mit dem Herausforderungsmodus der Fünf-Spieler-Instanzen beschäftigt oder wie gewohnt in Schlachtzügen Schaden austeilt, der Kampf-Schurke ist jeder Aufgabe gewachsen.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Solange ihr das Trefferwert-Cap nicht erreicht habt, schmiedet ihr Meisterschft und kritischenTrefferwert in Trefferwert um.

2 Tempo

Wenn ihr das Trefferwert-Cap erreicht habt, erhöht ihr euren Tempowert so weit wie möglich. Schmiedet Tempo nicht in Trefferwert um.

3 Waffenkunde (7,5%)

Waffenkunde benötigt ihr ebenfalls, um euer Ziel zu treffen. Wenn sich auf einem Gegenstand Tempo und ein anderer Wert finden, schmiedet ihr diesen in Waffenkunde um.

4 Meisterschaft /Kritischer Trefferwert

Meisterschaft und kritischer Trefferwert werden in Trefferwert, Tempo und Waffenkunde verwandelt, wobei ihr zuerst kritischen Trefferwert loswerdet und dann Meisterschaft.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES KAMPF-SCHURKEN

Das mit Abstand wichtigste Attribut ist für euch **Beweglichkeit**. Es erhöht die Angriffskraft und euren kritischen Trefferwert. Da Angriffskraft direkt den Schaden eurer Fähigkeiten steigert, sammelt ihr nur Gegenstände mit Beweglichkeit und nehmt keinesfalls Items mit Stärke in euer Inventar auf. Der Trefferwert eures Schurken ist der zweitwichtigste Wert, er wird solange gesteigert, bis ihr eure Gegner nicht mehr verfehlen könnt. Tempo verbessert eure Angriffsgeschwindigkeit und eure Energieregenerationsrate und sollte deswegen ebenfalls so hoch wie möglich sein. Waffenkunde wird benötigt, um eure Gegner am Parieren zu hindern. Schmiedet Waffenkunde wenn möglich nicht in Tempo um, denn Meisterschaft und kritischer Trefferwert sind in jedem Fall eure bessere Wahl, wenn es ums Umschmieden geht.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Beweglichkeit
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Tempo
4. Waffenkunde (bis Cap)
5. Meisterschaft
6. Kritischer Trefferwert



Solange »Klingenwirbel« aktiv ist, treffen eure Angriffe gleich zwei Ziele

DIE FÄHIGKEITEN DES KAMPF-SCHURKEN

KERNFÄHIGKEITEN

Finsterer Stoß

Eure wichtigste Fähigkeit zum Erzeugen von Combopunkten. Jeder Treffer mit »Finsterer Stoß« erzeugt einen Combopunkt.

Enthüllender Stoß

Fügt eurem Ziel einigen Schaden zu und hinterlässt einen 18-sekündigen Debuff. Der Debuff erhöht die Wirksamkeit eurer Finishing-Moves um 35 % und verleiht »Finsterer Stoß« eine 20%-ige Chance, einen zweiten Combopunkt zu erzeugen.

Zerhäckseln

Sobald ihr über fünf Combopunkte verfügt, aktiviert ihr »Zerhäckseln« und erhöht so euer Nahkampfangriffstempo um 40 %.

Ausweiden

Finishing-Move, der pro Combopunkt Schaden verursacht. Sollte immer mit fünf Combopunkten verwendet werden, um maximalen Schaden auszuteilen.

Klingenwirbel

Wann immer ihr gegen mehr als einen Gegner kämpft, aktiviert ihr »Klingenwirbel« und trefft mit all euren Angriffen gleich zwei Ziele.

Mordlust

Lässt euch sieben Angriffe auf alle Gegner in eurer näheren Umgebung ausführen.

NEUE FÄHIGKEITEN

Blutroter Sturm

Ein neuer Finishing-Move, der dazu verwendet wird, feindliche Gruppen auszuschalten. Sobald ihr den Angriff nutzt, trefft ihr alle Gegner im Umkreis mit starkem Schaden.

Schattenwandeln

Erhöht die Wirksamkeit von »Verstohlenheit« für 6 Sek. drastisch.

Verhüllender Nebel

Lässt all eure Mitspieler, die sich im Umkreis von 20 Metern befinden, unsichtbar werden.

Schattenklingen

Eure automatischen Angriffe fügen dem Ziel nun Schattenschaden zu. Außerdem generieren eure Combopunkte erzeugenden Fähigkeiten für die Dauer des Effekts jeweils zwei Combopunkte

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Arglist des Banditen

»Finsterer Stoß« und »Enthüllender Stoß« erhöhen euren verursachten Schaden langsam um bis zu 30 %. Sobald dieses Maximum erreicht ist, schwindet der Effekt nach 15 Sek. und der Kreislauf beginnt von vorne.

Flinken Fußes

Erhöht euer Bewegungstempo um 15%.

Kampfkraft

Eure erfolgreichen Nahkampfangriffe haben eine Chance, 15 Energie zu erzeugen. Je langsamer eure Schildhandwaffe, desto höher die Chance, den Effekt zu erhalten.

Meisterschaft: Parierdolch

Immer wenn ihr mit eurer Waffenhand zuschlagt, besteht eine Chance, einen Extraangriff auszulösen. Mit zusätzlicher Meisterschaft steigt diese Chance.

Ruhelose Klingen

Finishing-Moves, die Schaden verursachen, verringern die Abklingzeit einiger wichtiger Fähigkeiten pro Combopunkt um 2 Sek.

Unerbittliche Stöße

Eure Finishing-Moves haben pro Combopunkt eine Chance von 20%, 25 Energie zu erzeugen.

Verschlagenheit des Ganoven

Erhöht das Nahkampf- und Distanzangriffstempo aller Gruppen- oder Schlachtzugsmitglieder im Umkreis von 100 Metern um 10%.

DIE GLYPHEN DES KAMPF-SCHURKEN



KLINGENWIRBEL

- Erhebliche Glyphe
- Solange »Klingenwirbel« aktiv ist, steigt eure Chance, einen Gegner mit einem nicht tödlichen Gift zu treffen, um 30 %. So verteilt sich euer Gift schneller auf verschiedene Gegner.



MANTEL DER SCHATTEN

- Erhebliche Glyphe
- Wenn »Mantel der Schatten« aktiv ist, wird automatisch euer erlittener körperlicher Schaden um 40 % reduziert. So nehmt ihr euren Heilern einige Arbeit ab und spart euch Zeit beim Leveln.



GESUNDUNG

- Erhebliche Glyphe
- Erhöht die Heilung eurer Fähigkeit »Gesundung« um zusätzliche 0,5 % eurer maximalen Gesundheit. Das ist sowohl im Solo als auch im Gruppenspiel extrem nützlich und entlastet eure Heiler drastisch.

Im Herausforderungsset machen sogar Worgen eine gute Figur.

DIE PRIMÄRTALENTE DES KAMPF-SCHURKEN

Level 15

Im ersten Talent-Tier stehen drei passive Fähigkeiten zur Verfügung, die alle »Verstohlenheit« beeinflussen. Wir wählen **»Schattenfokus«**. Das Talent sorgt dafür, dass Fertigkeiten, die in »Verstohlenheit« eingesetzt werden, keine Energie mehr kosten. So könnt ihr einen Kampf mit »Erdrosseln« beginnen, ohne einen Nachteil für eure normale Rotation davonzutragen. Das Talent ist keinesfalls verpflichtend. Alternativ könnt ihr auch »Trickbetrug« nehmen und erhaltet im Gegenzug die Möglichkeit, gleich zwei Angriffsfähigkeiten aus der »Verstohlenheit« heraus benutzen zu können. Ein Kampf wird dann mit »Hinterhalt« und »Erdrosseln« gestartet. Beachtet dabei aber, dass ihr jede Menge Energie verliert und es so schwerer wird, eure normale Rotation durchzuführen.



Level 30

Alle Talente, die ihr zur Auswahl habt, fügen euch direkt oder indirekt eine Schutzfähigkeit hinzu. Wir entscheiden uns für **»Kampfbereitschaft«** und erhalten so eine starke defensive Fähigkeit, die den erlittenen Schaden um 50 Prozent reduziert. Der Effekt tritt allerdings nur in Kraft, wenn ihr auch wirklich getroffen werdet. Ebenfalls brauchbar ist »Tödlicher Wurf«; mit dem Finishing-Move könnt ihr einem entfernt stehenden Ziel Schaden zufügen und es am Wirken von Zaubern hindern. Das dritte Talent hört auf den Namen »Nervenlähmung« und vermindert den verursachten Schaden von Zielen, die ihr mit »Nierenhieb« oder »Fieser Trick« betäubt habt, nachdem der Stun abgelaufen ist, um 50 Prozent. Da Bossgegner nicht zu betäuben sind, lohnt sich das Talent kaum.


»Kampfbereitschaft« verringert euren erlittenen Schaden um 50 Prozent.

Level 45

Die Talente im dritten Tier verlängern jeweils eure Lebensdauer. Das stärkste für euch ist **»Egelgift«**. Da ihr weder von »Verkrüppelndes Gift« noch von »Gedankenbenebelndes Gift« profitiert, könnt ihr anstelle der beiden, »Egelgift« benutzen und euch so mit jedem am Ziel angebrachten Schlag heilen. Falls ihr sehr häufig sterbt, ist es auch möglich, »Von der Schippe springen« auszusuchen. Die passive Fähigkeit sorgt dafür, dass ein Schlag, der euch normalerweise töten würde, sofort zehn Prozent eurer Gesundheit wiederherstellt und euch für drei Sekunden 80 Prozent weniger Schaden erleiden lässt. Das dritte Talent, »Flüchtigkeit«, verringert euren erlittenen Schaden immer um 30 Prozent, wenn ihr »Finte« einsetzt. Von »Egelgift« habt ihr aber in den meisten Fällen wesentlich mehr, als von den anderen Talenten.

Level 60

Wenn ihr nicht gerade im Spieler-gegen-Spieler-Kampf unterwegs seid, empfehlen wir hier ganz klar **»Schattenschritt«**, da ihr mit dieser für Kampf-Schurken neuen Fähigkeit sehr schnell von einem Ziel zum nächsten gelangt und so sofort wieder Schaden verursachen könnt, ohne erst zu eurem Ziel laufen zu müssen.

Level 75

Keines der drei hier angebotenen Talente erhöht euren Schaden und es bleibt Geschmackssache, welches ihr auswählt. Wir empfehlen **»Schmutzige Tricks«**. So verlieren »Solarplexus« und »Blenden« ihre Energiekosten und beide Fähigkeiteneffekte werden nicht mehr durch Gift oder Blutungsschaden unterbrochen.

Level 90

Die Wahl des richtigen Talents auf Stufe 90 fällt nicht ganz so leicht. Wenn ihr in Kämpfen unterwegs seid, in denen ihr ständig eure Ziele wechseln müsst, ist definitiv **»Vielseitigkeit«** zu verwenden, denn so verliert »Umlenkung« seine Abklingzeit und ihr könnt eure Combopunkte sehr schnell auf neue Ziele übertragen und mehr Schaden bewirken. Wenn es euch gelegentlich passiert, dass euch Combopunkte verloren gehen, weil ihr zu schnell zu viele erzeugt habt, ist »Erwartung« genau das Richtige. Diese Fähigkeit baut einen fünfmal stapelbaren Buff auf, der durch eure Finishing-Moves entsprechend der zu den Stapeln äquivalenten Anzahl von Combopunkten aufgebraucht wird.

DIE SPIELWEISE DES KAMPF-SCHURKEN

Die Spielweise des Kampf-Schurken ändert sich auf Stufe 90 nur wenig. Ihr tragt »Egelgift« und »Tödliches Gift« auf eure Waffen auf und begebt euch dann in »Verstohlenheit«. In Cataclysm hattet ihr dadurch keinen Vorteil. Mit **»Schattenfokus«** ändert sich das, denn eure Eröffnungsattacke kostet keine Energie mehr und behindert eure weitere Rotation nicht. Anschließend benutzt ihr »Finsterer Stoß« und »Enthüllender Stoß«, um die Combopunkte zu erzeugen. Im weiteren Verlauf setzt ihr »Enthüllender Stoß« nur noch ein, um den entstehenden Debuff auf eurem Ziel aufrecht zu halten.

Eure ersten Combopunkte investiert ihr auch gleich in »Zerhäckseln«. Der Buff sollte im Kampf immer aktiv bleiben, denn er erhöht euer Angriffstempo um 40 Prozent und ist so ausschlaggebend für euren Schaden. Sobald dann wieder fünf Combopunkte zur Verfügung stehen, verwendet ihr sie für »Ausweiden« und wiederholt diesen Vorgang, bis **»Zerhäckseln«** aufgefrischt werden muss. Achtet auch immer auf den »Arglist des Banditen«-Buff, der sich ständig auf euch befindet. Sobald er sein Maximum erreicht, verursacht ihr den meisten Schaden und solltet dementsprechend auch die stärksten Spezialfähigkeiten anwenden.

Im Kampf gegen Gegnergruppen setzt ihr auf »Enthüllender Stoß«, um einen ersten Combopunkt zu erzeugen und mit »Dolchfächer« weitere hinzuzufügen, denn »Dolchfächer« generiert nur dann Combopunkte, wenn mindestens einer auf eurem Ziel vorhanden ist. Verfügt ihr dann über fünf Combopunkte, gebt ihr sie für **»Blutroter Sturm«** aus und wiederholt diesen Vorgang, bis alle eure Gegner tot sind. Zusätzlich könnt ihr noch »Mordlust« verwenden. Vergesst nicht, »Klingenwirbel« zu aktiveren, damit ihr zwei Gegner trefft.

Da ihr im Kampf gerne noch mehr Schaden verursachen wollt, müsst ihr eure schadenssteigernden Fähigkeiten richtig nutzen. Die wichtigste ist hier »Adrenalinrausch«; sie verbessert eure Energieregenerationsrate um 100 Prozent und euer Angriffstempo um 20 Prozent. Sobald »Arglist des Banditen« euren Schaden um 30 Prozent erhöht, aktiviert ihr auch »Adrenalinrausch« und könnt dann in sehr kurzer Zeit sehr viel Schaden austeilen. Zusätzlich ist es auch noch möglich, **»Schattenklingen«** anzuwenden und so noch mehr Combopunkte zu erzeugen. »Mordlust« kann ebenfalls gegen ein feindlichs Ziel eingesetzt werden, sollte aber nie mit »Adrenalinrausch« oder »Schattenklingen« zusammen verwendet werden.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Adrenalinrausch«
2. »Mordlust«
3. »Schattenklingen«
4. »Zerhäckseln«
5. »Ausweiden«

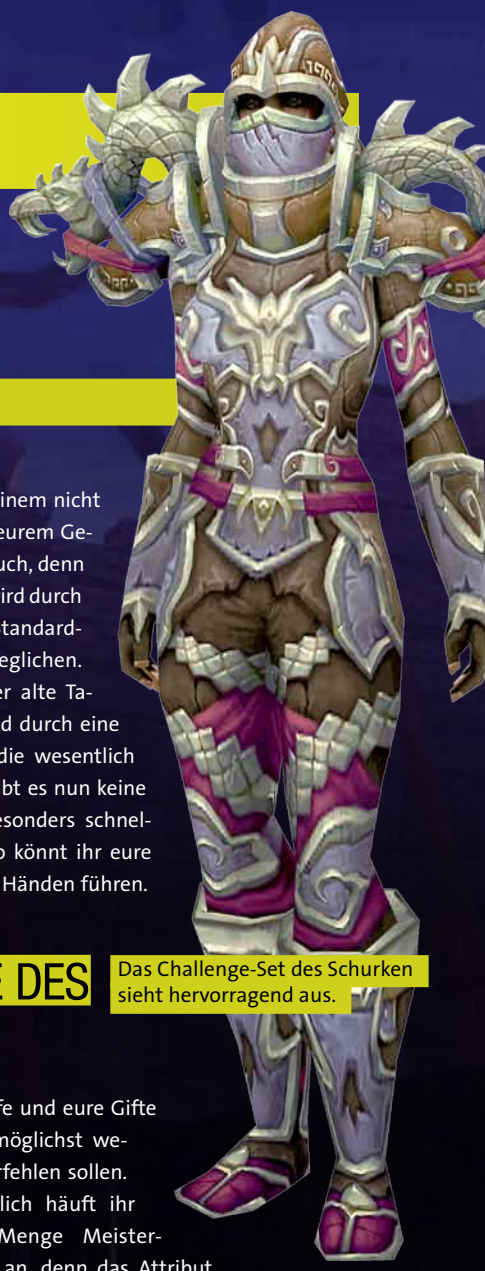


Wenn ihr gegen viele Feinde kämpft, ist »Dolchfächer« euer bester Freund.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES KAMPF-SCHURKEN

Kampfbeginn Verstohlenheit → Erdrosseln → Enthüllender Stoß → Finsterer Stoß Finsterer Stoß → Zerhäckseln → Finsterer Stoß	Nach der Kampferöffnung aktiviert ihr so schnell wie möglich »Zerhäckseln«. Zusätzlich könnt ihr auch noch »Schattenklingen« einsetzen.
Kampfverlauf Schattenklingen → Finsterer Stoß → Enthüllender Stoß → Finsterer Stoß Ausweiden → Finsterer Stoß → Finsterer Stoß → Zerhäckseln	Mit »Finsterer Stoß« baut ihr Combopunkte auf und investiert sie dann in »Ausweiden« und »Zerhäckseln«.
Kampfverlauf (mehrere Ziele) Enthüllender Stoß → Dolchfächer → Dolchfächer → Dolchfächer Dolchfächer → Blutroter Sturm → Mordlust	Baut mit »Dolchfächer« Combopunkte auf und investiert sie in »Blutroter Sturm«. Für noch mehr Schaden kann »Mordlust« genutzt werden.
Kampfverlauf (Max DPS) Mordlust → Schattenklingen → Adrenalinrausch → Finsterer Stoß Finsterer Stoß → Ausweiden → Finsterer Stoß → Finsterer Stoß Finsterer Stoß → Finsterer Stoß	Sobald »Mordlust« abgeklungen ist, benutzt ihr »Schattenklingen« und »Adrenalinrausch«, um möglichst viel Schaden auszuteilen. Ansonsten benutzt ihr eure normale Rotation.

DER MEUCHELN-SCHURKE



Das **Talentsystem** entschlackt, viele Fähigkeiten überarbeitet oder komplett entfernt. Was der Schurke dazu gelernt hat und ob er seine Aufgabe immer noch mit Bravour erfüllt, erfahrt ihr hier.

Von Elias Englmeier

Der Meucheln-Schurke wurde kräftig überarbeitet. So wurde beispielsweise die Fertigkeit »Meucheln« komplett entfernt. Die Täuschung-Spezialisierung setzt zwar weiter auf den Angriff, Meucheln-Schurken müssen aber entgegen ihrem gleichlautenden Namen ohne ihn auskommen. Das ist auch nicht weiter schlimm, da diese Attacke in Cataclysm sowieso nur verwendet wurde, wenn das Ziel über wenig Gesundheit verfügte. Um den Verlust zu kompensieren, erhaltet ihr, sobald ihr die Meucheln-Spezialisierung auswählt, die Fähigkeit **»Tötung«**, die nur eingesetzt werden kann, wenn euer Ziel 35 Prozent oder weniger Gesundheit aufweist. **Gifte** sind jetzt keine benutzbaren Gegenstände mehr, sondern eine schurkeneigene Fähigkeit. Ihr könnt inzwischen auch nicht mehr beide Waffen mit einem Gift versehen, das euren Feinden Schaden zufügt. Stattdessen ist nur noch die Kombination von einem schadensverursachenden und einem nicht tödlichen Gift erlaubt. Das tut eurem Gesamtschaden aber keinen Abbruch, denn der Wegfall des zweiten Giftes wird durch den erhöhten Schaden eurer Standardfähigkeiten ziemlich gut ausgeglichen. Schnell fällt auch auf, dass der alte Talentbaum verschwunden ist und durch eine neue Variante ersetzt wurde, die wesentlich übersichtlicher ist. Zusätzlich gibt es nun keine Dolche mehr, die durch ein besonders schnelles Waffentempo bestechen. So könnt ihr eure Dolche nach Belieben in beiden Händen führen.

Das Challenge-Set des Schurken sieht hervorragend aus.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Schmiedet kritischen Trefferwert, Waffenkunde und Tempo in dieser Reihenfolge in Trefferwert um, bis ihr das Cap erreicht.

2 Meisterschaft

Den meisten Schaden verursacht ihr mit euren Giften. Da die Meisterschaft den Schaden von Gift noch weiter erhöht, sammelt ihr so viel wie möglich und schmiedet Tempo und kritischen Trefferwert in Meisterschaft um.

3 Tempo

Tempo wird in Trefferwert oder Meisterschaft umgeschmiedet. Wenn sich neben Tempo noch Waffenkunde oder kritischer Trefferwert auf dem Gegenstand finden, sind das aber eure primären Kandidaten fürs Umschmieden.

4 Kritischer Trefferwert

Ist auch im neuesten Addon euer schwächstes Attribut und kann bedenkenlos in Trefferwert oder Meisterschaft verwandelt werden.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES MEUCHELN-SCHURKEN

Das wichtigste Attribut für alle Schurken bleibt nach wie vor Beweglichkeit. Der Wert erhöht eure Angriffskraft und eure Chance auf einen kritischen Treffer. Angriffskraft wiederum steigert direkt euren Schaden. Sammelt über Edelsteine und Verzauberungen so viel Beweglichkeit wie möglich und geht sicher, dass jeder Gegenstand, den ihr anlegt, mit Beweglichkeit versehen ist. Auf euren Trefferwert legt ihr ebenfalls sehr großen Wert, da eure normalen Angriffe und eure Gifte Ziele möglichst wenig verfehlen sollen. Zusätzlich häuft ihr jede Menge Meisterschaft an, denn das Attribut verbessert euren Schaden mit Giften weiter und ist somit neben Trefferwert euer zweitwichtigstes Attribut. Tempo und kritischer Trefferwert werden in den meisten Fällen in Meisterschaft oder Trefferwert verwandelt.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Beweglichkeit
2. Trefferwert
3. Meisterschaft
4. Tempo
5. Kritischer Trefferwert



Mit »Mantel der Schatten« schützt ihr euch vor feindlichen Angriffen.

DIE FÄHIGKEITEN DES MEUCHELN-SCHURKEN

KERNFÄHIGKEITEN

Verstümmeln

Eure wichtigste Angriffsfähigkeit. Fügt einem Ziel starken Schaden zu und erzeugt zwei Combopunkte.

Blutung

Finishing-Move, der Blutungsschaden am Ziel verursacht und während des Kampfes stets aktiv gehalten wird.

Zerhäckseln

Finishing-Move, der euer Angriffstempo um 40% erhöht. Wird einmal aktiviert und dann durch »Vergiften« aufrecht erhalten.

Vergiften

Finishing Move, der dem Ziel proportional zu den vorhandenen Combopunkten Schaden zufügt. Erhöht auch die Chance, das Ziel mit tödlichem Gift zu treffen.

Vendetta

Sobald »Vendetta« aktiv ist, steigert sich euer verursachter Schaden am betroffenen Ziel um ganze 20%.

Tötung

Sobald euer Ziel über weniger als 35% Gesundheit verfügt, verwendet ihr »Tötung«, um ihm besonders viel Schaden zuzufügen.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Meisterschaft: Potente Gifte

Erhöht den von euren Giften verursachten Schaden um 43%. Dieser Schadensbonus wird vom Attribut Meisterschaft gesteigert.

In Stücke schneiden

Wann immer ihr ein Ziel mit »Vergiften« trefft, setzt ihr »Zerhäckseln« auf seine maximale Dauer von fünf Combopunkten zurück.

Schicksal besiegeln

Wenn ihr mit einer Combopunkte erzeugenden Fähigkeit einen kritischen Treffer erzielt, erhaltet ihr einen weiteren Combopunkt.

Überrumpeln

Solltet ihr euer Ziel mit »Verstümmeln« treffen, besteht eine Chance von 30%, dass ihr »Tötung« verwenden könnt, egal über wie viel Gesundheit das Ziel verfügt.

Unerbittliche Stöße

Eure Finishing-Moves haben pro Punkt eine Chance von 20% 25 Energie zu erzeugen. Bei fünf Combopunkten also 100 %.

Verschlagenheit des Ganoven

Erhöht das Nahkampf- und Distanzangriffstempo aller Gruppen- oder Schlachtzugsmitglieder um 10%.

NEUE FÄHIGKEITEN

Schattenklingen

Steht ab Stufe 87 zur Verfügung. Sobald ihr »Schattenklingen« aktiviert, erzeugt ihr mit jeder Combopunkte erzeugenden Fähigkeit einen zusätzlichen Combopunkt. Außerdem verursachen eure automatischen Angriffe nur noch Schattenschaden.

Blutroter Sturm

Finishing-Move, der bei allen Gegnern im Umkreis von 8 Metern Schaden zufügt und einen Blutungsdebuff auslöst, der 30% des ursprünglichen Schadens bewirkt.

Schattenwandeln

Erhöht die Wirksamkeit von »Verstohlenheit« drastisch, sodass ihr von euren Feinden nicht mehr entdeckt werden könnt.

Verhüllender Nebel

Verhüllt euch und alle Gruppen- oder Schlachtzugsmitglieder im Umkreis von 20 Metern in Schatten und lässt sie so unsichtbar werden.

DIE GLYPHEN DES MEUCHELN-SCHURKEN



MANTEL DER SCHATTEN

- Erhebliche Glyphe
- Wenn ihr »Mantel der Schatten« aktiviert, erleidet ihr nun auch 40% weniger körperlichen Schaden. Setzt die Fähigkeit also auch ein, wenn ihr im Nahkampf angegriffen werdet.



ENTRINNEN

- Erhebliche Glyphe
- Entrinnen hält nun 5 Sek. länger an. Sobald ein Gegner euch angreift, aktiviert ihr die Fähigkeit und erleidet dann kaum noch Schaden. Eure Heiler sind euch für das gesparte Mana ebenfalls dankbar.



GESUNDUNG

- Erhebliche Glyphe
- Erhöht die Heilung eurer Fähigkeit »Gesundung« um zusätzliche 0,5% eurer maximalen Gesundheit. Da nicht immer Heiler in der Nähe sind, seid ihr häufig auf eure Selbstheilungsfähigkeiten angewiesen.

Mit dem T-14-Set könnt ihr nichts falsch machen, es verfügt über die besten Attribute im Spiel.

DIE PRIMÄRTALENTE DES MEUCHELN-SCHURKEN



Level 15 Alle ab Stufe 15 verfügbaren Talente ändern eine Kleinigkeit an der »Verstohlenheit«. Mit großem Abstand am nützlichsten finden wir »Trickbetrug«, denn das Talent sorgt dafür, dass die »Verstohlenheit« erst drei Sekunden nach einem Angriff von oder auf uns endet. So könnt ihr erst **»Hinterhalt«** und dann »Erdrosseln« anwenden und somit extra viel Schaden verursachen. Alternativ könnt ihr auch »Schattenfokus« auswählen und verliert so keine Energie mehr mit Angriffen, die direkt aus der »Verstohlenheit« ausgeführt werden.

Level 30 Im zweiten Tier könnt ihr zwischen drei Talenten wählen, die euch vor euren Gegnern schützen sollen. Wir entscheiden uns ganz klar für den »Tödlichen Wurf«, denn der zusätzliche Finishing-Move kann auch auf Distanz eingesetzt werden und hindert Ziele daran, Zauber zu wirken. Außerdem verursacht **»Tödlicher Wurf«** jede Menge Schaden und verlangsamt das Ziel um 50 Prozent. Für PvP- und PvE-Spieler, die häufig viel Schaden kassieren, sind auch die beiden anderen Talente einen genauen Blick wert.

Level 45 Die hier angebotenen Talente dienen wieder eurem Schutz beziehungsweise der Selbstheilung. Einen klaren Favoriten haben wir nicht, denn alle drei Talente sind brauchbar. »Flüchtigkeit« verringert euren erlittenen Schaden um 30 Prozent, sobald ihr »Finte« benutzt habt, das ist in vielen Fällen hilfreich. Mit »Egelgift« fügt ihr eurem Giftarsenal ein weiteres hinzu. Sobald ihr es auf einen Gegner anwendet, heilt ihr euch jeweils um zehn Prozent des an ihm verursachten Schadens. Die passive Fähigkeit »Von der Schippe springen« verhindert, dass ihr von einem Angriff getötet werdet und stellt sofort zehn Prozent eurer maximalen Gesundheit wieder her. Außerdem ist der anschließend erlittene Schaden für drei Sekunden um ganze 80 Prozent reduziert.

Level 60 Im vierten Tier wählen wir **»Schattenschritt«.** Die Fertigkeit bringt euch schnell zu allen Feinden, die ihr um Umkreis von 25 Metern angreifen möchtet und erhöht euer Bewegungstempo nach erfolgreicher Anwendung um stolze 70 Prozent. Falls euch der Effekt nicht stark genug erscheint, weil ihr selten euer Ziel wechselt oder lieber zu ihnen rennt, könnt ihr auch »Vorbereitung« nehmen. Die Fähigkeit schließt die Abklingzeiten eurer wichtigsten Defensivfähigkeiten ab und erlaubt ihren sofortigen Einsatz. Das dritte mögliche Talent ist nur etwas für PvP-Spieler, denn es befreit euch aus bewegungseinschränkenden Effekten und verbessert euer Bewegungstempo um 70 Prozent.



Sobald ein Ziel von »Vendetta« betroffen ist, erleidet es 20 Prozent mehr Schaden.

Level 75 Durch »Tödliche Mischung« geht ihr sicher, dass euer Ziel ständig von »Verkrüppelndes Gift« betroffen ist und somit nicht vor euch fliehen oder ungewollt einen anderen Mitspieler angreifen kann. Alternativ empfehlen wir »Schmutzige Tricks«, denn das Talent sorgt dafür, dass »Solarplexus« und »Blenden« nicht mehr von euren Blutungseffekten unterbrochen werden können. Ihr könnt eure Gegner besser betäuben und eurer Gruppe einen kleinen Vorteil im weiteren Kampf verschaffen.

Level 90 Auf Stufe 90 stehen wieder drei Talente zur Wahl. Keines ist so stark, wie wir es von den Stufe-90-Talenten andere Klassen gewohnt sind. Trotzdem ist **»Erwartung«** eine sinnvolle Erweiterung der passiven Schurkenfähigkeiten. Wenn ihr auf einem Ziel mehr als fünf Combopunkte aufbaut, erhaltet ihr einen bis zu fünfmal stapelbaren Buff, der entsprechend eurer Combopunkte aufgezehrt wird. Da ihr auf Stufe 90 gerne mal sechs Combopunkte innerhalb von zwei Sekunden erzeugt, lohnt sich das Talent auf jeden Falll. »Vielseitigkeit« kann in Kämpfen gegen mehrere Gegner ebenfalls nützlich sein.

DIE SPIELWEISE DES MEUCHELN-SCHURKEN

Die Spielweise des Meucheln-Schurken ändert sich auch im neuesten Addon nur wenig. Ihr baut Combopunkte auf und gebt diese dann für eure Finishing-Moves aus. Eure Kämpfe laufen also meistens ähnlich ab. Ihr begebt euch in »Verstohlenheit« und bringt euch mit **»Schattenschritt«** in Angriffsposition hinter eurem Ziel. Dann verwendet ihr »Hinterhalt« und »Erdrosseln«, was dank dem Talent »Trickbetrug« machbar ist. Nun benutzt ihr noch »Verstümmeln« und habt im Idealfall auch schon drei Combopunkte. Die investiert ihr sofort in »Zerhäckseln«.

Normalerweise müsst ihr während des Kampfes **»Zerhäckseln«** kein zweites Mal anwenden. Baut nun wieder Combopunkte mit »Verstümmeln« auf und setzt dann »Tötung« ein, sobald das durch »Überrumpeln« möglich ist. Habt ihr wieder fünf Combopunkte, gebt ihr sie für »Blutung« aus und behaltet den DoT von nun an sehr genau im Auge. Solange er läuft, investiert ihr jegliche Combopunkte in »Vergiften«, verursacht so massiv Schaden und erneuert »Zerhäckseln«. Sobald »Blutung« kurz davor ist auszulaufen, regeneriert ihr den DoT. Achtet darauf, dass er immer auf dem Ziel aktiv ist. Um maximalen Schaden zu verursachen, darf er nicht für eine Sekunde fehlen.

Im Kampf gegen mehrere Gegner sieht euer Kampfverhalten etwas anders aus. Euer wichtigster Finishing-Move ist jetzt »Blutroter Sturm«, denn dieser Angriff trifft nicht nur ein Ziel, sondern unbegrenzt viele Feinde. Durch »Dolchfächer« erzeugt ihr Combopunkte, damit ihr »Blutroter Sturm« überhaupt benutzen könnt. Je nachdem wie viel eure Gegner aushalten, könnt ihr »Zerhäckseln« aktivieren oder eben nur Schaden mit euren Flächenangriffen und »Verstümmeln« verursachen.

Den größten Teil eures Schadens bewirkt ihr durch »Tödliches Gift«. Die Fertigkeit müsst ihr also vor dem Kampf zusammen mit »Gedankenbenebelndes Gift« aktivieren. Falls ihr euch für das Talent **»Egelgift«** entschieden habt, ersetzt selbiges das »Gedankenbenebelnde Gift«. Wenn es dann noch mehr Schaden sein soll, verwendet ihr »Vendetta«. Die Fähigkeit verfügt über eine Abklingzeit von zwei Minuten und wird sofort benutzt, wenn es möglich ist. Je mehr ihr Gebrauch von »Vendetta« macht, desto besser. Werdet ihr selbst das Ziel von Angriffen, nehmt ihr eine Defensivfähigkeit wie »Mantel der Schatten« oder »Entrinnen«, um den erlittenen Schaden zu minimieren und die Heiler möglichst zu entlasten. Falls nötig könnt ihr auch »Gesundung« wählen.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Vendetta«
2. »Zerhäckseln«
3. »Blutung«
4. »Vergiften«
5. »Tötung«
6. »Verstümmeln«

»Blutroter Sturm« sieht »Dolchfächer« sehr ähnlich, dient aber als Finishing-Move.



FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES MEUCHELN-SCHURKEN

Kampfbeginn	Verstohlenheit → Schattenschritt → Hinterhalt → Erdrosseln → Verstümmeln → Zerhäckseln → Verstümmeln → Verstümmeln	Beginnt den Kampf mit »Hinterhalt« und »Erdrosseln« und bringt dann »Zerhäckseln« möglichst schnell zum Laufen.
Kampfverlauf	Verstümmeln → Verstümmeln → Procc: Überrumpeln → Tötung → Blutung → Verstümmeln → Verstümmeln → Vergiften	Benutzt »Tötung« wenn möglich und setzt eure Combopunkte nur für »Blutung« und »Vergiften« ein, solange ihr selbst keine Heilung benötigt.
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Schattenklingen → Verstümmeln → Dolchfächer → Dolchfächer → Blutroter Sturm	Durch »Dolchfächer« und »Blutroter Sturm« verursacht ihr schon recht ansehnlichen Flächenschaden.
Kampfverlauf (Max DPS)	Schattenklingen → Vendetta → Verstümmeln → Verstümmeln → Vergiften → Verschwinden → Hinterhalt → Erdrosseln → Verstümmeln → Vergiften → Tötung	Mit »Schattenklingen« und »Vendetta« baut ihr nicht nur extrem schnell Combopunkte auf, sondern verursacht auch noch sehr viel Schaden. Benutzt »Finte«, falls ihr Gefahr lauft, dem Tank die Bedrohung zu stehlen.

DER TÄUSCHUNG-SCHURKE



Meister der Täuschung, König des **schnellen Schadens**! So kennen wir diesen Schurken. Ob die Beschreibungen weiterhin gerechtfertigt sind, erfahrt ihr jetzt.

Von Elias Englmeier

Allzu viel ändert sich in der Welt der Schurken auch mit dem neuesten Addon nicht. Die meisten eurer alten Talente erhaltet ihr nun als Spezialisierungszauber, sobald ihr eure Talentspezialisierung wählt. Schnell fällt auch auf, dass das alte **Giftesystem** nicht mehr vorhanden ist. All eure Gifte sind nun benutzbare Fähigkeiten, die euch mit einem Buff versehen, der denselben Effekt hat, den ihr von euren Giften gewohnt seid. Ihr könnt jedoch keine zwei Gifte mehr gleichzeitig verwenden, die euren Feinden Schaden zufügen. Stattdessen müsst ihr immer ein schädliches mit einem nicht tödlichen Gift kombinieren. Für Täuschung-Schurken ist außerdem interessant, dass es nun keine Dolche mit unterschiedlichen Waffengeschwindigkeiten mehr gibt. Ihr verwendet nun also immer zwei Dolche mit 1,80 Tempo. Nun entsteht vielleicht der Eindruck, dass in Zukunft alle Schurken gleich sind. Das stimmt aber nicht, denn durch das neue Talentsystem, das jede Menge spannende Talente zur Auswahl stellt, bilden sich schon jetzt mehr verschiedene Talentverteilungen, als das noch in Cataclysm der Fall war. Im Großen und Ganzen ist der **Täuschung-Schurke** ein noch stärkerer Schadensverursacher geworden, der der Meucheln- und Kampfvariante in nichts nachsteht. Wir sind uns sicher: Wer sich für die Täuschung-Talentverteilung entscheidet, wird das nicht bereuen und sehr viel Spaß mit seinem leicht veränderten Schurken haben.

Das T-14-Set des Schurken schmeichelt der Figur des Pandaren nicht unbedingt.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Schmiedet zuerst Meisterschaft, dann kritischen Trefferwert und, wenn es nicht anders geht, auch Tempo in Trefferwert um.

2 Waffenkunde (7,5%)

Ist das Hit-Cap erreicht, schmiedet ihr die schwächeren Attribute in Waffenkunde um.

3 Tempo

Ist ähnlich stark wie Waffenkunde und sollte deswegen nicht vernachlässigt werden. Wenn ihr Waffenkunde- und Trefferwert-Cap erreicht habt, verwandelt ihr kritischen Trefferwert und Meisterschaft in Tempo.

4 Kritischer Trefferwert / Meisterschaft

ihr profitiert mehr vom kritischen Trefferwert als von Meisterschaft. Wenn sich Meisterschaft und kritischer Trefferwert auf einem Gegenstand befinden, verwandelt ihr zuerst Meisterschaft in eines der stärkeren Attribute.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES TÄUSCHUNG-SCHURKEN

Wie für alle Schurken ist **Beweglichkeit** für euch das mit Abstand wichtigste Attribut. Es erhöht eure Angriffskraft und eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen. Da Angriffskraft euren Schaden direkt steigert, solltet ihr unbedingt so viel Beweglichkeit wie möglich sammeln. Verwendet dazu auch Edelsteine und Verzauberungen. Ebenfalls sehr wichtig ist die richtige Menge Trefferwert, denn es gilt: Wer sein Ziel nicht trifft, verursacht auch keinen Schaden. Insgesamt benötigt ihr acht Prozent Trefferwert, um Schlachtzugsbosse nicht mehr zu verfehlen. Dieser Wert ist vor allem am Anfang nur schwer zu erreichen und es genügt, wenn ihr euch langsam annähert. Ebenfalls nicht zu vernachlässigen sind Waffenkunde und Tempo. Beide Attribute steigern euren Schaden auf die ein oder andere Weise oder erlauben es euch, eure Gegner besser zu treffen. Kritischen Trefferwert und Meisterschaft schmiedet ihr immer in eines der erstgenannten Attribute um.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Beweglichkeit
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Waffenkunde (bis Cap)
4. Tempo
5. Kritischer Trefferwert
6. Meisterschaft



Mit »Solarplexus« könnt ihr einen Feind kurz betäuben.

DIE FÄHIGKEITEN DES TÄUSCHUNG-SCHURKEN

KERNFÄHIGKEITEN

Meucheln

Eure primäre Fähigkeit, um Combopunkte zu erzeugen. Kann nur eingesetzt werden, wenn ihr hinter eurem Ziel steht.

Blutsturz

Erzeugt einen Combopunkt und hinterlässt einen Blutungsdebuff auf dem Ziel.

Schattentanz

Erlaubt es euch für acht Sekunden, alle Fähigkeiten einzusetzen, die sonst nur während »Verstohlenheit« benutzbar sind.

Blutung

Finishing-Move, der einen Blutungseffekt auf dem Ziel hervorruft und so starken Schaden verursacht. Sollte immer mit fünf Combopunkten verwendet werden.

Zerhäckseln

Finishing-Move, der euer Nahkampftempo um 57% erhöht. Je mehr Combopunkte ihr verwendet, desto länger hält der Buff an.

Ausweiden

Finishing-Move, der dem Ziel Schaden zufügt. Kommt immer zum Einsatz, wenn »Blutung« und »Zerhäckseln« bereits aktiv sind.

NEUE FÄHIGKEITEN

Schattenwandeln

Erhöht die Wirksamkeit von »Verstohlenheit«, so dass ihr nicht mehr entdeckt werden könnt.

Verhüllender Nebel

Verhüllt euch und eure Mitspieler in Schatten und lässt sie und euch unsichtbar werden.

Schattenklingen

Alle eure Angriffe verursachen während der Effektdauer Schattenschaden und alle Fähigkeiten, die Combopunkte erzeugen, generieren jetzt einen zusätzlichen Combopunkt.

Blutroter Sturm

Ein neuer Finishing-Move, der alle Combopunkte von nahen Zielen aufbraucht und dann Flächenschaden verursacht. Außerdem hinterlässt die Fähigkeit einen Blutungseffekt auf den von euch getroffenen Zielen.

PASSIVE FÄHIGKEITEN

Schwächen aufspüren

Nachdem ihr euren Gegner mit »Hinterhalt« getroffen habt, umgehen eure Angriffe für 10 Sek. 70% seiner Rüstung.

Meister des hinterhältigen Angriffs

Angriffe, die aus der »Verstohlenheit« oder bis zu 6 Sek. danach ausgeführt werden, verursachen 10% mehr Schaden.

Meisterschaft: Scharfrichter

Erhöht den Schaden eurer Finishing-Moves und die Wirksamkeit von »Zerhäckseln«.

Finstere Berufung

Erhöht eure gesamte Beweglichkeit um 30%.

Venenschnitt

Alle Ziele, die von einem von euch verursachten Blutungseffekt betroffen sind, erleiden 25% mehr Schaden durch eure Angriffe.

Verschlagenheit des Ganoven

Erhöht Nahkampf- und Distanzangriffstempo aller Gruppen- oder Schlachtzugsmitglieder im Umkreis von 100 Metern um 10%.

Unerbittliche Stöße

Eure Finishing-Moves haben pro Combopunkt eine Chance von 20%, 25 Energie zu erzeugen.

Ehre unter Dieben

Wenn eines eurer Gruppen- und Schlachtzugsmitglieder einen kritischen Treffer erzielt, erhaltet ihr automatisch einen Combopunkt auf eurem aktuellen Ziel. Der Effekt kann nur einmal alle 2 Sek. auftreten.

Energetische Erholung

Solange »Zerhäckseln« aktiv ist, erhaltet ihr alle 2 Sek. 8 Energie.

DIE GLYPHEN DES TÄUSCHUNG-SCHURKEN

HINTERHALT
- Erhebliche Glyphe
- Erhöht die Reichweite von »Hinterhalt« um 5 Meter, was dazu führt, dass ihr während »Schattentanz« auch Schaden verursachen könnt, wenn euer Ziel von euch weggezogen oder das Ziel gewechselt wird.

MANTEL DER SCHATTEN
- Erhebliche Glyphe
- Verringert euren erlittenen körperlichen Schaden um ganze 40%, wenn »Mantel der Schatten« aktiv ist. So fällt das Leveln ziemlich einfach und eure Heiler haben weit weniger zu tun.

ENTRINNEN
- Erhebliche Glyphe
- Erhöht die Effektdauer von »Entrinnen« um 5 Sek.. So entgeht ihr zusätzlichem Schaden, wenn ihr angegriffen werdet. Außerdem erspart ihr euch unter Umständen die Verwendung von »Gesundung«.

Im Herausforderungsset seid ihr mit allen wichtigen Attributen ausgestattet.

DIE PRIMÄRTALENTE DES TÄUSCHUNG-SCHURKEN



Level 15 Als erstes Talent wählt ihr »Trickbetrug«. Wenn ihr jetzt ein Ziel aus der »Verstohlenheit« heraus angreift, hält der Effekt noch drei Sekunden lang an und ihr könnt sowohl »Hinterhalt« als auch »Erdrosseln« anbringen und so am Anfang eines Kampfes massiv Schaden verursachen. Eine Alternative stellt »Schattenfokus« dar. Eure Fähigkeiten, die ihr aus der »Verstohlenheit« benutzt, benötigen keine Energie mehr. Für uns ist »Trickbetrug« aber das stärkere Talent, auch wenn es den Beginn eurer normalen Kampfrotation etwas verzögert.

Level 30 Welches der drei Talente ihr hier wählt, ist für euer Spiel weitestgehend egal. Wir haben uns für »Nervenlähmung« entschieden. Wann immer ihr ein Ziel betäubt, wird sein verursachter Schaden im Anschluss um 50 Prozent verringert. Ebenfalls nützlich ist »Tödlicher Wurf«. Die Fähigkeit erlaubt es euch, auf Distanz einigen Schaden hervorzurufen und hält euer Ziel vom Zaubern ab. Da es eure Combopunkte verbraucht und nicht wirklich viel Schaden erzeugt, lohnt sich der Einsatz aber meistens doch nicht.

Level 45 Im dritten Tier habt ihr die Wahl zwischen einem alten Bekannten und einem neuen Gift. Wir wählen »Von der Schippe springen«, da die Fähigkeit zuverlässig euer Ableben verhindert und euch anschließend vor Angriffen schützt. »Von der Schippe springen« wandelt einen ansonsten tödlichen Treffer in zehn Prozent eurer maximalen Gesundheit um. Wenn ihr nur selten in solche Extremsituationen geratet, empfehlen wir anstelle von »Von der Schippe springen« »Egelgift«. Dieses nicht tödliche Gift heilt euch, sobald ihr ein Ziel getroffen habt, um zehn Prozent eures verursachten Schadens. So entlastet ihr eure Heiler ein wenig und spart ihnen eventuell das entscheidende Quäntchen Mana, das den Kampf zu euren Gunsten ausgehen lässt.

Level 60 Die Talente auf Stufe 60 sind zwar alle gut zu gebrauchen, für Täuschung-Schurken gibt es allerdings nur eine richtige Wahl: »Vorbereitung«. Die Fähigkeit gestattet es euch, die Abklingzeit von »Verschwinden« zurückzusetzen. Da »Verschwinden« von euch genutzt werden kann, um mehr Schaden zu verursachen, und deswegen so oft wie möglich ausgeführt wird, ist »Vorbereitung« unerlässlich für euren Schadensausstoß.



Sobald »Schattentanz« aktiv ist, könnt ihr eure stärksten Fähigkeiten auch ohne »Verstohlenheit« benutzen.

Level 75 Das fünfte zu bestimmende Talent hat wieder nichts mit eurem Schadensausstoß zu tun und kann deshalb frei gewählt werden. Wenn ihr einen zusätzlichen »Betäubungseffekt« wollt, nehmt ihr »Betäubendes Gift« in euer Giftarsenal auf. Alternativ könnt ihr aber auch »Tödliche Mischung« in Betracht ziehen und seid von nun an ganz sicher, dass »Verkrüppelndes Gift« immer auf eurem Ziel aktiv ist. Am liebsten verwenden wir aber »Schmutzige Tricks«. Da »Blenden« und »Solarplexus« nun nicht mehr von euren Blutungseffekten und Giften unterbrochen werden, könnt ihr beide Fertigkeiten jederzeit benutzen, um euer Ziel kurz auszuschalten und euren Mitspielern bei einem anderen Gegner zu helfen oder sie anderweitig zu unterstützen. Außerdem kosten beide Fähigkeiten keine Energie mehr.

Level 90 Die Wahl des richtigen Stufe-90-Talents fällt nicht schwer: »Erwartung« erleichtert den Einsatz und das richtige Timing von Finishing-Moves enorm. Ihr könnt mit dem Talent mehr als fünf Combopunkte sammeln. Jeder weitere Combopunkt wird in einem fünfmal stapelbaren Buff gespeichert, der dann durch euren nächsten Finishing-Move aufgezehrt wird. Mit »Ehre unter Dieben« erzeugt ihr einen Combopunkt, wenn ihr einen Finishing-Move einsetzen wollt und schon fünf Combopunkte habt. Den zusätzlichen Combopunkt verliert ihr nun nicht mehr. So steigt euer Schaden stark an und alle Combopunkte werden genutzt.

DIE SPIELWEISE DES TÄUSCHUNG-SCHURKEN

Ihr beginnt eure Kämpfe immer und ausnahmslos in »Verstohlenheit«. Fügt eurem Ziel zuerst zwei Combopunkte hinzu, indem ihr »Konzentration« benutzt. Eröffnet dann mit »Hinterhalt« und »Erdrosseln« und setzt sofort »Meucheln« hinterher, falls euer Ziel von einem Tank gehalten wird. Anderfalls wird es sich zu euch umdrehen und ihr könnt »Meucheln« nicht nehmen. Für diesen Fall habt ihr **»Blutsturz«**. Nun solltet ihr über fünf Combopunkte verfügen und »Zerhäckseln« anwenden. Der Buff muss den kompletten Kampf über aktiv gehalten werden. Sobald ihr dann wieder fünf Combopunkte besitzt, nutzt ihr noch »Blutung« und gebt alle anschließend erhaltenen Combopunkte für »Ausweiden« aus. Ihr achtet aber stets darauf, dass weder »Blutung« noch »Zerhäckseln« ablaufen, und verwendet beide Fähigkeiten immer vor »Ausweiden«, wenn dies nötig ist.

Einmal pro Miunte könnt ihr **»Schattentanz«** heranziehen. Die Fähigkeit erlaubt den Einsatz aller Fertigkeiten, die sonst nur in »Verstohlenheit« benutzt werden können. Da auch die Energiekosten von »Hinterhalt« verringert werden, nehmt ihr die Fertigkeit, um Combopunkte zu erzeugen und gebt diese anschließend für »Ausweiden« aus. Kurz bevor »Schattentanz« abläuft, könnt ihr noch »Erdrosseln« aktivieren. Außerdem könnt ihr, während »Schattentanz« läuft, auch »Konzentration« einsetzen und so noch schnell zwei zusätzliche Combopunkte verdienen. So verursacht ihr zwar schon einiges an Schaden, wie immer geht da aber noch mehr. Wenn ihr **»Verschwinden«** verwendet, kurz bevor ihr »Schattentanz« anwerft, profiert ihr in der »Schattentanz«-Phase von der durch »Meister des hinterhältigen Angriffs« ausgelösten zehnprozentigen Schadenssteigerung. Da ihr »Verschwinden« dank »Vorbereitung« zweimal einsetzen könnt, ist es fast mit jeder Verwendung von »Schattentanz« bereit und kann wie beschrieben benutzt werden.

Im Kampf gegen mehrere Gegner setzt ihr neben »Meucheln« oder »Blutsturz« auf **»Dolchfächer«**, um Combopunkte aufzubauen und »Blutroter Sturm«, um diese dann wieder auszugeben. Beachtet dabei, dass »Dolchfächer« nur dann Combopunkte erzeugt, wenn ihr bereits einen Combopunkt auf dem Ziel generiert habt. Werdet ihr selbst das Ziel von Angriffen, stehen euch eine Hand voll Fähigkeiten zur Verfügung, um den erlittenen Schaden zu minimieren. Da wären »Mantel der Schatten« und »Entrinnen«. Zusätzlich könnt ihr noch »Gesundung« verwenden. Da die Fähigkeit Combopunkte verbraucht, solltet ihr sie nur einsetzen, wenn es nicht anders geht.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Schattentanz«
2. »Verschwinden«
3. »Zerhäckseln«
4. »Blutung«
5. »Ausweiden«



»Verschwinden« lässt euch nicht nur unsichtbar werden, sondern wird auch benutzt, um euren Schaden zu steigern.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES TÄUSCHUNG-SCHURKEN

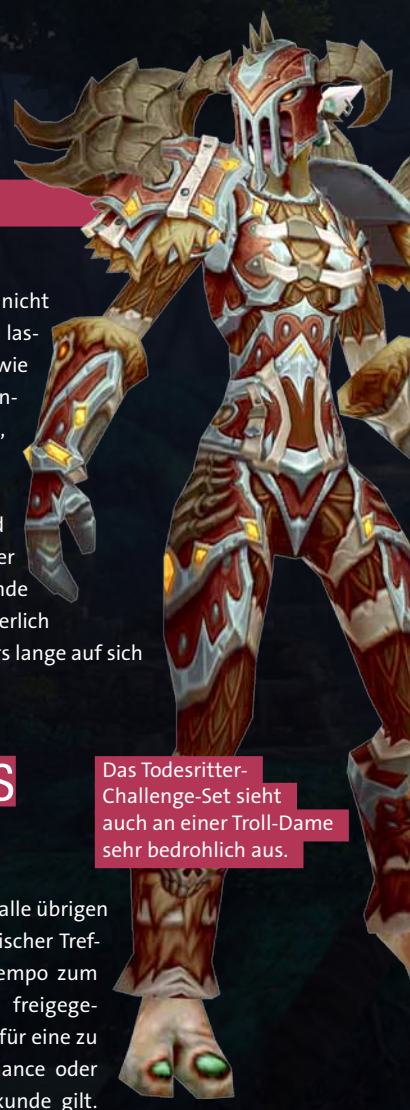
Kampfbeginn	Verstohlenheit →	Konzentration →	Hinterhalt →	Erdrosseln →	Sobald »Zerhäckseln« aktiv ist, sammelt ihr mit »Meucheln« oder »Blutsturz« weitere Combopunkte.
	Zerhäckseln →	Meucheln →	Meucheln →	Blutsturz	
Kampfverlauf	Meucheln →	Meucheln →	Meucheln →	Meucheln →	Solange »Schattentanz« nicht verfügbar ist, verwendet ihr »Meucheln« so oft wie möglich und setzt dann auf »Blutung« und »Ausweiden«.
	Blutung →	Meucheln →	Meucheln →	Ausweiden	
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Meucheln →	Dolchfächer →	Dolchfächer →	Dolchfächer →	Mit »Dolchfächer« und »Meucheln« erzeugt ihr möglichst schnell fünf Combopunkte, um dann »Blutroter Sturm« einsetzen zu können.
	Dolchfächer →	Blutroter Sturm			
Kampfverlauf (Max DPS)	Verschwinden →	Konzentration →	Hinterhalt →	Erdrosseln →	Durch »Verschwinden« und »Schattentanz« verursacht ihr schon eine Menge Schaden und kommt mit euren Finishing-Moves kaum mehr dazu, die Combopunkte auszugeben. Wenn ihr noch mehr Combopunkte erzeugen wollt, benutzt ihr »Schattenklingen«.
	Ausweiden →	Schattentanz →	Hinterhalt →	Hinterhalt →	
	Ausweiden				

DER BLUT-TODESRITTER

Der Blut-Todesritter war lange Zeit eine der stärksten Tankklassen, die zudem auch noch **enorm viel Schaden** verursachte. Ob das auch in Mists of Pandaria noch der Fall ist oder ob die Klasse doch noch generft wird, erfahrt ihr hier.

Von Tobias Englmeier

Die schlechte Nachricht gleich vorweg: Der Blut-Todesritter wird in Mists of Pandaria gewissermaßen schon generft, vor allem was seinen Schadensoutput angeht. Das heißt, die Schadenswerte vieler Fähigkeiten wie »Todesstoß«, »Herzstoß« oder »Runenstoß« sinken beträchtlich ab. Das war irgendwo abzusehen, denn der DPS, den manche Blut-Todesritter mit »Todesstoß« verursachten, war teilweise nicht mehr ganz **ausbalanciert**. Auch wenn das erst einmal wenig motivierend klingt, sind diese Nerfs genau betrachtet gar nicht mal schlimm, denn ab Stufe 87 dürft ihr mit »Seelenernter« so etwas wie »Hinrichten« verwenden, was auch in der Blut-Spezialisierung für sehr viel Schaden sorgt. Außerdem stehen euch zum Beispiel viele ehemalige Talente, zwischen denen man sich früher entscheiden musste, als passive Talente einfach so zur Verfügung und auch die neuen Stufe-90-Talente bringen interessante Möglichkeiten mit. Ihr dürft zudem als Todesritter nun mit »Untote kontrollieren« untote NPCs übernehmen, ähnlich wie Priester mit »Gedankenkontrolle«, und das bis zu fünf Minuten lange. Wir raten also dazu, sich von den verringerten Schadenswerten der Standardattacken nicht entmutigen zu lassen und nach wie vor Spaß am Tanken zu haben, der bei den vielen neuen Dungeons und durch die immer noch spannende Spielweise sicherlich nicht besonders lange auf sich warten lässt!



Das Todesritter-Challenge-Set sieht auch an einer Troll-Dame sehr bedrohlich aus.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Meisterschaft

Ohne »Blutschild« steht kaum ein Blut-Todesritter lange und deshalb muss Meisterschaft in rauen Mengen gesammelt werden.

2 Parieren/Ausweichen

Parieren und Ausweichen sollten sich die Waage halten, werden aber in der Regel nicht zu Meisterschaft umgeschmiedet.

3 Trefferwert

Es schadet nicht, das Hit-Cap von 8% zu erreichen, besonders bei Aggro-Problemen sollte der Fehler hier gesucht werden. Andernfalls kann auch Trefferwert zu Meisterschaft, Parieren/ Ausweichen umgeschmiedet werden.

4 Waffenkunde

Krtischer Trefferwert, Waffenkunde und Tempo eignen sich gut zum Umschmieden. Aber auch, wenn das Waffenkunde-Cap für einen Tank kein Muss ist, sollte nicht zu viel davon weggeschmiedet werden. Nur wenn ihr große Survival-Probleme habt, legt ihr hier Hand an.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES BLUT-TODESRITTERS

Was die Gegenstandsattribute angeht, ist Ausdauer wie für fast alle Tanks auch für den Blut-Todesritter die Nummer eins. **Meisterschaft** ist aber auch jetzt noch extrem stark und steht deshalb klar auf Platz zwei, denn für »Blutschild« gibt es keine Limitierung und je mehr Meisterschaft vorhanden ist, umso mehr absorbiert die Fähigkeit. Danach werden Parieren und Ausweichen in etwa auf gleichem Level gehalten. Mit Ausnahme von Trefferwert und Waffenkunde sind alle übrigen Werte wie kritischer Trefferwert und Tempo zum Umschmieden freigegeben, was auch für eine zu hohe Trefferchance oder zuviel Waffenkunde gilt. Wenn ihr die Nahkampf-Caps von 7,5 Prozent Waffenkunde und acht Prozent Trefferwert überschreitet, werden sie überflüssig.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Ausdauer
2. Meisterschaft
3. Parieren/Ausweichen
4. Trefferwert
5. Waffenkunde
6. Tempo



»Tod und Verfall« ist auch in Mists of Pandaria der wichtigste AoE-Angriff des Blut-Todesritters.

DIE FÄHIGKEITEN DES BLUT-TODESRITTERS

KERNFÄHIGKEITEN

Todesstoß

»Todesstoß« heilt auch in MoP den Blut-Todesritter um 20% des Schadens, den ihr in den letzten 5 Sek. erlitten habt. Der Waffenschaden wurde von 330% auf 150% verringert.

Herzstoß

»Herzstoß« trifft nach wie vor maximal drei Ziele und verursacht nun 175% Waffenschaden, früher waren es 228%. Jedes weitere Ziel erhält 25% weniger Schaden als der Anfangsschaden und jede Krankheit erhöht den Schaden um 15%, das ist aber nicht neu.

Runenstoß

Auch »Runenstoß« erleidet eine Schwächung, was den Schaden betrifft. Der Waffenschaden sinkt hier von 180% um 40% auf 140%.

Vampirblut

»Vampirblut« erhöht die Heilung nun nur noch um 25%, früher waren es 40%. Neu ist, dass ihr nun um 15% geheilt werdet. Durch die entsprechende Glyphe lässt sich dieser Effekt wieder entfernen und der Urzustand mit 40% mehr Heilung wiederherstellen.

Runenheilung

Verbraucht eine Blutrune und generiert so 10% Gesundheit, auch hier also nichts Neues.

Tanzende Runenwaffe

Keine Änderungen, auch »Tanzende Runenwaffe« bleibt in alter Form erhalten.

Seuchenstoß

»Seuchenstoß« verursacht soviel Schaden wie zuvor und auch ansonsten gibt es hier keine neuen Funktionalitäten oder ähnliches.

Eisige Berührung

»Frostfieber« verringert mit einem Talent das Bewegungstempo der Gegner, hält aber nur noch 30 Sek. lang. Früher waren es mit dem Talent »Epidemie« jedoch 34 Sek.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Blutgeruch

Erhöht nun durch die Autoschläge manchmal die Heilung von »Todesstoß« um 20%. 10 Runenmacht gibt es ebenfalls noch und der Effekt ist nun bis zu 5-mal stapelbar.

Blutige Gegenwehr

Hieß früher »Seelenstärke des Blutes«, macht aber immer noch genau dasselbe wie zuvor.

Blutparasit

An »Blutparasit« hat sich nichts geändert.

Blutriten

»Blutriten« ist immer noch dafür verantwortlich, Todesrunen zu generieren, das geht nun aber ausschließlich mit »Todesstoß«.

Blutungsfieber

Hält nun 30 Sek. (früher 21) und verringert den Schaden des Gegners um 10%.

Verbesserte Blutpräsenz

20% erhöhte Runenregeneration und 6% weniger kritische Nahkampftreffer. 2% Schadensverringerung in anderen Präsenzen fällt weg.

Meisterschaft: Blutschild

Der wichtige »Blutschild« bleibt so, wie er war. 50% des Todesstoß-Heals als Schild, jeder Punkt Meisterschaft gibt 6,25% dazu.

NEUE FÄHIGKEITEN

Seelenernter

Ab Stufe 87 erhalten alle Todesritter »Seelenernter«, was ähnlich wie zum Beispiel »Hinrichten« des Kriegers funktioniert und somit ab 35% Gegnergesundheit enorm viel Schaden verursacht. Stirbt der Gegner davon, wird zudem euer Tempo 10 Sek. lang um 50% erhöht. Die Fähigkeit kann alle 6 Sek. verwendet werden und kostet eine Todesrune.

Untote kontrollieren

Mit »Untote kontrollieren« dürft ihr bis zu 5 Min. lang untote NPCs übernehmen, ganz nach dem Vorbild von »Gedankenkontrolle«.

Leichenexplosion

Durch eine geringe Glyphe könnt ihr »Leichenexplosion« lernen. Die Fähigkeit macht zwar keinen Schaden, spaßig ist sie aber allemal.



Kein Zweifel, dieses T-14-Set muss einem Todesritter gehören.

DIE GLYPHEN DES BLUT-TODESRITTERS



VAMPIRBLUT

- Erhebliche Glyphe
- Als Tank profitiert ihr mehr von der ursprünglichen »Vampirblut«-Version, die ihr durch diese Glyphe wiederherstellen könnt. Dadurch steigt der Heilbonus auf 40%, die 15% Sofortheilung fällt aber weg.



ANTIMAGISCHE HÜLLE

- Erhebliche Glyphe
- Durch »Glyphe: Antimagische Hülle« absorbiert der gleichnamige Zauber etwas mehr, der Zauber hält aber generell nur noch 5 Sekunden, daran ändert diese Glyphe leider auch nichts.



PESTILENZ

- Erhebliche Glyphe
- Ihr nutzt »Pestilenz« nicht mehr aktiv, die Erhöhung des Radius um 5 Meter ist aber vor allem für 5er - Dungeons sehr empfehlenswert. Wer Aggro-Probleme hat, nimmt »Glyphe: Tanzende Runenwaffe« an dieser Stelle.

DIE PRIMÄRTALENTE DES BLUT-TODESRITTERS



Level 56 Mit Stufe 56 dürft ihr als Todesritter das erste Mal ein Talent auswählen. Alle drei zur Auswahl stehenden Talente betreffen das Anstecken der Ziele mit euren Krankheiten. Als Blut-Todesritter tankt ihr selbstverständlich oft Gegnergruppen und somit empfiehlt sich »Wallendes Blut« sehr, denn ihr umgeht so »Pestilenz« und spart eine Blutrune. Das liegt daran, dass mit diesem Talent nun »Siedendes Blut« »Pestilenz« **automatisch** aufruft und die Krankheiten verteilt. »Seuchenvampir« hat eine Abklingzeit von 25 Sekunden und nimmt zudem die DoTs vom Ziel, was nur für eine Todesrune ein etwas hoher Preis ist. Auch »Unheilige Versuchung« ist sehr praktisch, da ihr so bequem viele Feinde anstecken könnt, die Abklingzeit ist aber zu hoch.

Level 57 Die zweite Talentreihe bietet einiges zum Thema Survivability. »Lichritter« ist dabei ein alter Bekannter, der sicherlich im PvP unverzichtbar sein wird. Als Tank ist der Selbstheal mit »Todesmantel« und die Immunität gegen Bewegungeinschränkungen nicht so wichtig. Auch »Antimagisches Feld« ist von früher bekannt und war aber dem Unheilig-Todesritter vorbehalten. Im Raid gibt es bestimmt immer Situationen, in welchen das Sinn macht. Es wäre also schon eine Alternative, wenn man es bei bestimmten Bosskämpfen einsetzt. Aber auch **»Fegefeuer«** ist nicht schlecht. Es lässt euch bei genug Heilung dem sicheren Tod entgehen, was bei Bossfights oder Fehlpulls immer mal wieder einen Wipe verhindern kann, weshalb wir zu »Fegefeuer« raten möchten.

Level 58 Die Mobilitätsverbesserung von »Unaufhaltsamer Tod« ist im dritten Tier sehr verlockend und wir haben uns auch deshalb für dieses Talent entschieden. Es erhöht euer Bewegungstempo permanent um 10 Prozent und lässt euch niemals langsamer als 70 Prozent werden. Zudem könnt ihr das Ganze noch aktivieren und euch so sechs Sekunden lang 30 Prozent schneller bewegen. Alternativ lässt sich der alte Bewegungsverringerungseffekt von »Frostfieber« mit »Frostbeulen« zurückholen. Und mit »Ersticken« könnt ihr »Strangulieren« zu einem neuen **darth-vader-mäßig** aufgemachten Zauber machen, der nicht immune Ziele fünf Sekunden lang stunnt, was wohl hauptsächlich in der Arena oder in BGs zum Einsatz kommt. Keines der drei Talente ist aber wirklich unverzichtbar.

Level 60 Auf Stufe 60 könnt ihr eure Selbstheilung verbessern. Da »Umwandlung« von der maximalen Gesundheit profitiert und die bei einem Tank natürlich höher ist als bei anderen Charakterrollen, gefällt uns dieses Talent am besten, denn es kann immer verwendet werden und bei einem vollen Runenmachtbalken einiges an Gesundheit regenerieren.

Level 75 »Blutwandlung« aktiviert eine Todesrune, dafür müsst ihr aber nun erst **Aufladungen** sammeln, was als Blut-DK hauptsächlich durch »Runenstoß« geschieht. »Runenauffrischung« aktiviert zufällig Runen, wäre also eine Alternative. »Runenverderbnis« passt besser zu den DD-Auslegungen des Todesritters.

Level 90 Auf Stufe 90 warten drei sehr interessante Talente, die alle nur kurze Abklingzeiten von ein bis zwei Minuten haben. »Blutschattens Griff« zieht alles, was sich bewegt, zu euch. »Erbarmungsloser Winter« ist ein effektiver Bewegungseinschränker und das Talent »Entweihter Boden« befreit euch und macht euch gegen jede Bewegungseinschränkung immun. Wir sind der Meinung, dass »Blutschattens Griff«, das auch auf einen Mitspieler gewirkt werden darf, am besten geeignet ist, da es immer wieder situationsabhängig große Vorteile bringen kann.



Die Stufe-87-Fähigkeit »Seelenernter« verursacht ab 35 % enorm viel Schaden, so schlimm wurde der Blut-Todesritter also gar nicht generft.

DIE SPIELWEISE DES BLUT-TODESRITTERS



Bevor ihr loslegt, muss immer **»Blutpräsenz«** aktiviert sein, denn diese wurde sogar etwas gebufft. Neben der um sechs Prozent verringerten Chance, von kritischen Treffern erwischt zu werden, einer Rüstungswerterhöhung von 55 Prozent und einer um 20 Prozent schnelleren Runenregeneration sinkt euer erlittener Schaden auf zehn Prozent, früher waren es nur acht. Aktiviert immer auch »Knochenschild«. Diese Fähigkeit steigert nun zudem euer Bewegungstempo um 50 Prozent, ansonsten bleibt bis auf das Entfernen der zweiprozentigen Schadenssteigerung hier alles beim Alten. »Horn des Winters«, was ihr als nächstes benutzt, wurde dahingehend geändert, dass es nun die Angriffskraft um zehn Prozent verbessert und nicht mehr wie zuvor Stärke und Beweglichkeit.

Abgesehen davon, dass ihr nun weniger Schaden als Blut-Todesritter verursacht, spielt sich die Klasse relativ ähnlich wie vor Mists of Pandaria. Zuerst werden die Krankheiten auf ein oder mehrere Ziele gebracht, was, je nachdem welches Talent ihr gewählt habt, mit oder ohne »Pestilenz« von statten geht. Da auch in Mists of Pandaria »Todesstoß« nach wie vor die wichtigste Attacke bleibt, setzt ihr diesen Angriff sooft wie möglich ein. Da ihr aber nicht sofort Schaden nehmt, lohnt es meist, davor ein- bis zweimal »Herzstoß« zu wirken, um dann mit »Todesstoß« auch gleich einen guten Heal zu bekommen. In den Pausen zwischen »Todesstoß« und »Herzstoß« kommt immer noch »Runenstoß« zum Einsatz, um Runenmacht abzubauen. Bei vollem Runenmachtbalken macht es als Tank aber neuerdings viel Spaß, sich selbst mit »Umwandlung« zu heilen, was ebenfalls eure Runenmacht aufbraucht.

Zudem wird »Tanzende Runenwaffe« verwendet, wenn viel Runenmacht zur Verfügung steht. Spielt ihr mit »Blutwandlung«, solltet ihr diese Fähigkeit häufig einsetzen, denn die Aufladungen halten nur 25 Sekunden. **»Antimagische Hülle«** wird öfter benutzt, was auch auf »Runenheilung« und »Vampirblut« zutrifft, das aber nur, wenn ihr Schutz oder Heilung benötigt. Natürlich wird auch »Eisige Gegenwehr« gezündet. Nehmt ihr hier die Glyphe, kann der Zauber alle 1,5 Minuten gewirkt werden, hält dann aber nur drei Sekunden. Uns hat die ursprüngliche Variante besser gefallen, da ansonsten ja auch einige Schutz- und Heilungsfähigkeiten bereitstehen. Ab 35 Prozent Gegner-HP tritt die neue Fähigkeit der Stufe 87, »Seelenernter«, auf den Plan, die dann nach Herzenslust angewendet werden darf.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Blutseuche / Frostfieber«
2. »Todesstoß«
3. »Herzstoß / Siedendes Blut«
4. »Runenstoß«
5. »Horn des Winters«



»Blutwandlung« braucht nun immer mindestens 5 Aufladungen, die ihr mit »Runenstoß« bekommt und so auch aufrecht haltet.

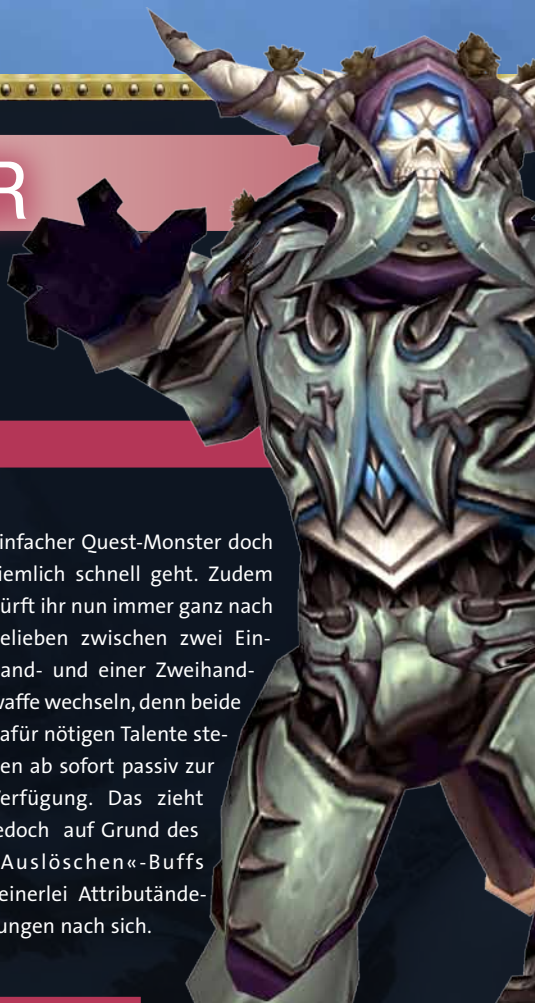
FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES BLUT-TODESRITTERS

Kampfbeginn	Blutpräsenz	Knochenschild	Horn des Winters	Ausbruch	Herzstoß	Herzstoß	Todesstoß	Runenstoß	Im Kampf mit einem Gegner haltet ihr euch an die Prioritätenliste und nutzt »Runenstoß« oder »Tanzende Runenwaffe«, um die Runenmacht zu leeren.
Kampfverlauf	Horn des Winters	Herzstoß	Herzstoß	Éisige Berührung	Seuchenstoß	Tanzende Runenwaffe	Blutwandlung	Todesstoß	Erneuert immer eure Krankheiten und verwendet, wenn »Ausbruch« nicht bereit ist, hierfür »Seuchenstoß« zusammen mit »Eisige Berührung«.
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Tod und Verfall	Ausbruch	Siedendes Blut	Todesstoß	Herzstoß	Herzstoß	Runenstoß		Wenn ihr »Wallendes Blut« auswählt, reicht es, »Siedendes Blut« zur Krankheitsverteilung zu verwenden.
Schweren Schaden überleben	Todesstoß	Herzstoß	Eisige Gegenwehr	Runenstoß	Blutwandlung	Runenheilung	Umwandlung	Herzstoß	Wird es eng, zündet ihr die dafür vorgesehenen Fähigkeiten. Sollte eine Rune fehlen, ist es immer gut, wenn »Blutwandlung« bereit steht, um schnell ein oder zwei Todesrunen zu aktivieren.
	Antimagische Hülle	Vampirblut	Runenstoß	Todesstoß					

DER FROST-TODESRITTER

Als Frost-Todesritter ist man **große Krits** und mächtige Proccs gewohnt. Wie sich die Klasse im vierten WoW-Addon spielt, wo generft und wo gebufft wurde und was sich sonst noch alles geändert hat, lest ihr hier.

Von Tobias Englmeier



Abgesehen von einigen kleineren Nerfs und auch Buffs hier und da scheint der Frost-Todesritter auch in Mists of Pandaria die solide und effektive Nahkampfklasse zu bleiben, die er schon immer gewesen ist. Während vor Mists of Pandaria die Unheilige Präsenz klar stärker war als die Frostpräsenz, verändert sich dies im neuen Addon nun zugunsten der Frostpräsenz. Das liegt daran, dass das jetzige passive Talent »Verbesserte Frostpräsenz« selbige mit dem Zusatz versieht, dass »Froststoß« nur noch 20 Runenmacht kostet, was im Vergleich zu den früher üblichen 32 schon eine ganz erhebliche Verbesserung darstellt. Zwar wurde der **Waffenschaden** von »Froststoß« etwas gesenkt, jedoch steigt die Wichtigkeit des Angriffs durch die Kostenverringerung an. Allerdings wurde »Heulende Böe« ein wenig im Schaden erhöht, sodass dieser Zauber im Direktvergleich nun fast genauso stark ist wie »Froststoß«. Neu ist auch »Unheilige Aura«, die euer Angriffstempo permanent um zehn Prozent steigert. Mit Stufe 87 erhaltet ihr »Seelenernter«, was ab 35 Prozent Gegnergesundheit für ordentlich Schaden sorgt und auch das Hochspielen auf Stufe 90 stark erleichtert, da das Töten einfacher Quest-Monster doch ziemlich schnell geht. Zudem dürft ihr nun immer ganz nach Belieben zwischen zwei Einhand- und einer Zweihandwaffe wechseln, denn beide dafür nötigen Talente stehen ab sofort passiv zur Verfügung. Das zieht jedoch auf Grund des »Auslöschen«-Buffs keinerlei Attributänderungen nach sich.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Das Hit-Cap von 8% muss stets erreicht werden, das ist auch in Mists of Pandaria noch so.

2 Waffenkunde (7,5%)

Neben dem Verfehlen gibt es für Nahkämpfer nichts Schlimmeres, als dass Angriffe pariert werden oder ihnen ausgewichen wird.

3 Tempo

Durch den Buff von »Auslöschen« ist Tempo nun wieder klar besser als »Meisterschaft«.

4 Meisterschaft

Obwohl nun wieder in Frostpräsenz gespielt wird, ist Meisterschaft auf Platz vier hinter Tempo gewandert, denn »Auslöschen« ist viel stärker als »Froststoß«.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES FROST-TODESRITTERS

Todesritter at its best: Das T-14-Set lässt klar erkennen, zu welcher Klasse es gehört.

Wenngleich die Runenmachtkosten von »Froststoß« von 35 auf 20 sinken, was es euch ermöglicht, »Froststoß« bei vollem Runenmachtbalken vier- bis fünfmal zu benutzen, ist Meisterschaft, die euren Frostschaden erhöht, Tempo immer noch unterlegen. Das kommt daher, dass »Auslöschen« so stark geworden ist und somit die Runenmachtregeneration durch mehr Tempo wieder die Oberhand gewonnen hat. Unangefochten auf Platz eins steht aber selbstverständlich immer noch Stärke, das ist ganz klar. Edelsteine und Verzauberungen steigern im Idealfall nach wie vor euren Stärkewert. Als Nahkämpfer muss zudem auch immer das Hit-Cap, das bei bei acht Pozent **Trefferchance** liegt, erreicht werden. Mindestens genauso wichtig ist es, 7,5 Prozent Waffenkunde zu besitzen, denn das verhindert das Ausweichen und Parieren eurer Gegner. Das Parier-Cap liegt sogar bei neun Prozent, es reicht aber 7,5 Prozent zu haben.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Stärke
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Waffenkunde (bis Cap)
4. Tempo
5. Meisterschaft
6. Kritischer Trefferwert



Durch »Todessog« verbraucht ihr zwar eine Todesrune, die Heilung des Talents ist aber ganz beträchtlich.

DIE FÄHIGKEITEN DES FROST-TODESRITTERS

KERNFÄHIGKEITEN

Auslöschen

Der Waffenschaden von »Auslöschen« wird von 200% auf 240% erhöht, der Zusatzschaden für jede aktive Krankheit bleibt gleich.

Heulende Böe

Für »Heulende Böe« steigen sowohl Haupt- als auch Sekundärschaden an, die Fähigkeit wurde also gebufft, ansonsten nichts Neues.

Froststoß

Der Basis-Waffenschaden dieser Fähigkeit sinkt von 130% auf 110%.

Säule des Frosts

Erhöht auch in Mists of Pandaria die Stärke für 20 Sek. um 20%, auch die Immunität gegen Bewegungseinschränkungen bleibt.

Seuchenstoß

»Seuchenstoß« ist immer noch dazu da, »Blutseuche« zu starten, und auch sonst hat sich hier rein gar nichts getan.

NEUE FÄHIGKEITEN

Seelenernter

Ab Stufe 87 erhalten alle Todesritter »Seelenernter«, was ähnlich wie »Hinrichten« des Kriegers funktioniert und somit ab 35% Gegnergesundheit enorm viel Schaden verursacht. Stirbt der Gegner daran, wird zudem euer Tempo 10 Sek. lang um 50% erhöht. Das Ganze kann alle 6 Sek. verwendet werden und kostet euch immer eine Todesrune.

Untote kontrollieren

Mit »Untote kontrollieren« dürft ihr bis zu 5 Min. lang untote NPCs übernehmen, ganz nach dem Vorbild von »Gedankenkontrolle«.

Leichenexplosion

Durch eine geringe Glyphe könnt ihr »Leichenexplosion« lernen. Die Fähigkeit macht zwar keinen Schaden, spaßig ist sie aber allemal.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Brüchige Knochen

Einst auch eine dauerhafte Stärkeerhöhung, belegt »Frostfieber« nun ein Ziel mit »Gebrechlichkeit«, was den erlittenen Schaden für 30 Sek. um 4% verbessert.

Eisige Klauen

Früher 10% mehr Nahkampfangriffstempo für alle, heute 20% für euch alleine.

Macht der gefrorenen Ödnis

Wenn ihr nun eine Zweihandwaffe tragt, erhöht sich der Nahkampfschaden um 10% und »Auslöschen« verursacht 50% mehr Schaeden.

Thassarians Drohung

»Todesstoß«, »Auslöschen«, »Seuchenstoß« und »Froststoß« treffen mit der Schildhand und »Froststoß« verursacht 50% mehr Schaden, wenn 2 Einhandwaffen angelegt sind.

Tötungsmaschine

Bei diesem Talent bleibt alles wie es war: 100% Krit auf »Auslöschen«, wird es ausgelöst.

Raureif

Auch »Raureif« bleibt unangetastet und ermöglicht bei einem Procc einen kostenlosen »Heulende Böe«- oder »Eisige Berührung«-Zauber nach »Auslöschen« (45% Chance) .

Verbesserte Frostpräsenz

Während ihr früher eine Schadenssteigerung bekamt, verringert das Talent heute die Runenmachtkosten von »Froststoß« um 15.

Blut des Nordens

Auch hier nichts Neues: Als Frost-Todesritter erhaltet ihr nach wie vor dauerhaft zwei Todesrunen anstelle eurer Blutrunen.

Meisterschaft: Gefrorenes Herz

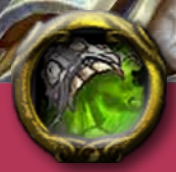
Hier gab es einen Buff, denn Meisterschaft erhöht euren Frostschaden nun um 25% , früher waren es nur 16%. Jeder zusätzliche Punkt Meisterschaft bringt 2% mehr.

DIE GLYPHEN DES FROST-TODESRITTERS



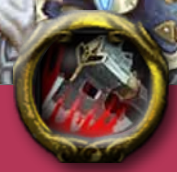
ANTIMAGISCHE HÜLLE

- Erhebliche Glyphe
- Auch für Todesritter DDs ist »Antimagische Hülle« immer wieder eine wichtige Fähigkeit, die euch den eigenen Pelz schützt. Damit ist diese Glyphe im PvE-Spiel doch eine sehr gute Wahl .



PESTILENZ

- Erhebliche Glyphe
- Wenn viele, viele Gegner angesteckt werden müssen, ist »Pestilenz« mit dieser Glyphe besser als» Unheilige Verseuchung«, denn die hat 10 Meter Reichweite und »Pestilenz« mit Glyphe immerhin 15 Meter.



FINSTERER BEISTAND

- Erhebliche Glyphe
- Diese Glyphe hilft vor allem beim Leveln, trotzdem konnten uns andere Alternativen wie »Glyphe: Ausbruch« nicht überzeugen, da die Runenmachtkosten für den Zauber zu hoch werden.

Auch im Challenge-Mode-Equipment wirkt dieser Goblin richtig böse!

DIE PRIMÄRTALENTE DES FROST-TODESRITTERS

Level 56 Das Verteilen der **Krankheiten** klappt als DD meist problemlos, »Unheilige Versuchung« umgibt euch alle 1,5 Minuten mit einem Insektenschwarm, der dann alle Gegner im Umkreis von zehn Metern mit »Blutseuche« und »Frostfieber« ansteckt. Das sieht nicht nur gut aus, sondern ist auch immer wieder sehr komfortabel und für die beiden DD-Klassen des Todesritters die beste Wahl im ersten Tier. »Wallendes Blut« passt nicht gut, da ihr als Frost-Todesritter eure Todesrunen dafür ausgeben müsstet. Es eignet sich deshalb besser für den Blut-Todesritter.



Frost-Todesritter können nun »Antimagisches Feld« benutzen, was in Instanzen und Schlachtzügen gut zu gebrauchen ist.



Level 57 Bei der Wahl der Schutztalente im zweiten Tier kommen entweder »Lichritter« oder »Antimagisches Feld« in Frage. »Fegefeuer« ist wieder für die Blut-Tanks ein gutes Talent und bringt einem **Damage Dealer** nichts, da ihr nicht genug Heilung erhalten würdet, um am Leben zu bleiben. Weil ihr euch durch »Todesmantel« auch eher selten heilt und die Runenmacht für maximalen Damage für »Froststoß« aufgebraucht werden sollte, eignet sich »Antimagisches Feld« am besten, zumal ihr gleich noch einmal Heilungsfähigkeiten wählen dürft.

Level 58 »Unaufhaltsamer Tod« erhöht euer Bewegungstempo dauerhaft um zehn Prozent und kurzzeitg noch einmal um weitere 30 Prozent. Wer etwas mehr Mobilität sucht, ist mit diesem sicherlich gut beraten, für einen DD ist das aber nicht zwingend nötig. Auch »Frostbeulen«, was »Frostfieber« so verbessert, dass es eure Feinde zehn Sekunden lang um 50 Prozent verlangsamt, ist eher ein Talent, das im PvP-Bereich Sinn macht. »Ersticken« ersetzt »Strangulieren« und macht diesen Zauber zu einem Stun, der fünf Sekunden lang anhält. Das sieht aufgrund der **Darth-Vader-Gedächtnis-Animation** sehr cool aus, auch wenn ihr hiervon keinen großartigen Schadensvorteil erwarten braucht. Zum Leveln im Übrigen ist dieses Talent durchweg empfehlenswert. Ziele, die immun gegen Betäubungseffekte sind, werden wie eh und je durch »Strangulieren« mit einem Stilleeffekt belegt.

Level 60 Auf Stufe 60 gefällt uns klar »Todessog« am besten, denn dieser Sofort-Heal skaliert mit eurer Stärke und heilt euch so auf Kosten einer Todesrune wirklich gut. Von »Umwandlung« solltet ihr die Finger lassen, denn auch dieses Talent braucht die Runenmacht sehr schnell auf. Ebenso ist »Todespakt« schwächer als »Todessog«, da es seltener benutzt werden kann.

Level 75 »Blutwandlung« klappt auch für Frost-Todesritter ganz gut, weil »Froststoß« oft verwendet wird. Auch »Runenauffrischung« wäre eine passende Alternative, die unserer Meinung nach sogar stärker ist als »Blutwandlung«. Dummerweise ist auch »Runenverderbnis« eine Option, die uns besser erscheint als die beiden anderen; hier fällt die Entscheidung wirklich schwer.

Level 90 Auf Stufe 90 warten leider keine irren Offensivfähigkeiten. »Blutschattens Griff« kann verwendet werden, um mehrere Feinde zusammenzuziehen, was manchmal nicht schlecht ist. »Unbarmherziger Winter« und »Entweihter Boden« sind mit Sicherheit im PvP oder in der Arena nicht schlecht, im PvE jedoch kann es zu Situationen kommen, in denen »Entweihter Boden« durch seine Immunität gegen bewegungseinschränkende Effekte gut weiterhilft. Wir raten also, zunächst »Blutschattens Griff« zu nehmen und je nachdem, wenn es erforderlich wird, auf »Entweihter Boden« oder »Unbarmherziger Winter« zu wechseln.

DIE SPIELWEISE DES FROST-TODESRITTERS

Wie schon hinlänglich geklärt ist **die Frostpräsenz** nun besser als die Unheilige Präsenz, weswegen diese immer ausgewählt sein sollte. An den Standardangriffsfolgen der Klasse ändert sich recht wenig.

Interessant ist aber die Frage, ob »Glyphe: Ausbruch« verwendet werden sollte oder nicht. Diese Glyphe bewirkt, dass »Ausbruch« seine Abklingzeit von einer Minute verliert, dafür aber 40 Runenmacht kostet. Bringt das nun im PvE Vorteile? Wir denken eher nicht! Da für einen möglichst hohen Schaden auch immer, so oft es geht, »Froststoß« gewirkt werden sollte, erscheint es von vornherein unlogisch, 40 Runenmacht auszugeben, um die Krankheiten zu erneuern. Klar, »Blutseuche« und »Frostfieber« sind immens wichtig, da sich der Schaden von »Auslöschen« ziemlich steigert. Bedenkt aber, dass sich »Frostfieber« sowieso durch »Heulende Böe« kontinuierlich regeneriert und es damit nur darum geht, wie ihr »Blutseuche« aufrecht erhaltet. Das geht, wenn »Ausbruch« nicht bereit ist, nur mit »Seuchenstoß« und der kostet gerade mal eine Unheilige Rune. Um sich genau eine Unheilige Rune zu sparen, sind 40 Runenmacht ein viel zu hoher Preis. Außerdem fällt »Ausbruch« ja nicht weg und eure Krankheiten halten sowieso 30 Sekunden, was bedeuetet, dass ihr bereits beim zweiten Mal »Blutseuche«-Erneuern wieder mit »Ausbruch« rechnen könnt. Noch dazu kann alle 1,5 Minuten **»Unheilige Verseuchung«** völlig kostenlos benutzt werden, was euch teilweise sogar die Anwendung von »Seuchenstoß« komplett erspart. Der Einsatz der Fähigkeiten richtet sich grob nach der Prioritätenliste, die eigentlich kaum Neuerungen mit sich bringt.

Allerdings kommt ab Stufe 87 »Seelenernter« dazu. Diese Fähigkeit nützt allerdings erst ab einer Gegnergesundheit von 35 Prozent etwas, da sie zuvor weniger Schaden verursacht als alle anderen Angriffe. Während des Hochspielens oder beim Questen allgemein kommt »Todessog« oft zum Zug, auch wenn die Fähigkeit eine Todesrune benötigt. Sie wird mit besserem Equipment immer stärker und funktioniert in etwa so wie »Runenheilung« des Blut-Todesritters. Zudem können die Heilungen manchmal sogar kritten, was bedeutet, dass zu Anfang ein wenig zusätzlicher kritischer Trefferwert nicht schadet. Später kann man sich davon aber verabschieden, denn wenn »Tötungsmaschine« ausgelöst wird, trifft »Auslöschen« immer kritisch. Für reine AoE-Kämpfe wird »Heulende Böe« als Hauptangriff eingesetzt und »Auslöschen« nur bei den Proccs benutzt.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Blutseuche / Frostfieber«
2. »Auslöschen«
3. »Heulende Böe«
4. »Froststoß«
5. »Horn des WInters«



Gegen viele kleine Monster ist »Tod und Verfall« zusammen mit »Heulende Böe« immer noch das Wirkungsvollste.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES FROST-TODESRITTERS

Kampfbeginn	Frostpräsenz → Horn des Winters → Ausbruch → Auslöschen Auslöschen → Auslöschen → Heulende Böe → Froststoß	Nutzt ihr die »Ausbruch«-Glyphe, müsst ihr mit »Eisige Berührung« und »Seuchenstoß« beginnen und »Heulende Böe« nach hinten verschieben.
Kampfverlauf	Unheilige Verseuchung → Froststoß → Froststoß → Froststoß Procc: Tötungsmaschine → Auslöschen → Heulende Böe	Ist euer Runenmachtbalken voll, wird »Froststoß« öfter verwendet. Proccen »Tötungsmaschine« oder »Gefrierender Nebel«, wird »Auslöschen« oder »Heulende Böe« eingesetzt.
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Ausbruch → Pestilenz → Tod und Verfall → Heulende Böe Heulende Böe → Heulende Böe → Froststoß → Froststoß	In reinen AoE-Situationen wird »Auslöschen« nur genutzt, wenn »Tötungsmaschine« procct, »Heulende Böe« wird zum wichtigsten Zauber.
Kampfverlauf (Max DPS)	Säule des Frosts → Unheilige Verseuchung → Tod und Verfall → Auslöschen Auslöschen → Froststoß → Froststoß → Froststoß	Alle 60 Sekunden kann »Säule des Frosts« dazugenommen werden, was eure Stärke um 20% erhöht, das ist vor allem dann gut, wenn ab 35% »Seelenernter« eingesetzt wird.

DER UNHEILIG-TODESRITTER

Für den Unheilig-Todesritter gibt es nichts besseres, als Krankheiten zu verbreiten, den Ghul zu transformieren und dann auch noch den **Gargoyle** zu zünden. Ob das in Mists of Pandaria so bleibt, könnt ihr hier lesen.

Von Tobias Englmeier



Um es kurz und knapp zu halten, die Frage, ob sich der Unheilig-Todesritter in Mists of Pandaria erheblich verändern wird, ob es brutale Nerfs geben wird oder sonst ein Unheil droht, lässt sich klar mit einem Nein beantworten. So ändert sich zwar das Talentsystem, die Kernmechaniken bleiben im Grunde genommen aber die gleichen und hier und da kommen einige neue Talente und Fähigkeiten dazu, die den Spielspaß sogar noch steigern. Alles in allem also recht rosige Aussichten. Jedoch kann man das Ganze auch von einer etwas pessimistischeren Perspektive betrachten, von der aus man sagen könnte, dass sich zu wenig geändert hat, vor allem Talente und Glyphen im Vergleich zu anderen Klassen nicht so viel Neues bringen und gerade für PvE-DDs vieles auf AoE-Schaden ausgerichtet scheint und wenige Einzelzielschadenstalente zu finden sind. Immerhin erhaltet ihr ab Stufe 87 »Seelenernter«, was eine großartige Fähigkeit ist, die besonders dem Unheilig-Todesritter massiv hilft, Schaden zu wirken. Das liegt daran, dass »Seelenernter« ab einer Gegnergesundheit von 35 Prozent extrem viel Schattenschaden verursacht. Aus diesem Grund wird nun auch Meisterschaft wichtiger, denn sie erhöht euren **Schattenschaden** mit jedem Punkt, was zur Folge hat, dass man mit »Seelenernter« sehr hart trifft. Hier gab es also doch noch eine tolle, neue Fähigkeit, die euch sicher viel Spaß bereiten wird.

Wer sich dieses Set besorgen will, muss im Herausforderungs-Modus bestehen können.

SO SCHMIEDET IHR UM:

1 Trefferwert (8%)

Der Unheilig-Todesritter ist ein Nahkämpfer und somit ist es das Beste, erst einmal das Hit-Cap von 8% mit Umschmieden zu erreichen .

2 Tempo

Tempo erhöht Angriffsgeschwindigkeit und Runenregeneration; hiervon könnt ihr als Unheilig-Todesritter nie genug kriegen.

3 Meisterschaft

Meisterschaft wird mit überflüssigen Werten oder durch kritischen Trefferwert erhöht.

4 Waffenkunde (7,5%)

Da Tempo und Meisterschaft stärker sind als Waffenkunde wird das Cap von 7,5% durch das Umschmieden von kritischemTrefferwert, überschüssigen Werten oder durch das Beibehalten von Waffenkunde erzielt. Waffenkunde darf aber durchaus zu Tempo, Meisterschaft oder Trefferwert transformiert werden, wenn diese Werte auf einem Gegenstand fehlen.

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE DES UNHEILIG-TODESRITTERS

Obwohl sich beim Hochspielen von Stufe 85 auf 90 die Attributwerte inflationär erhöhen, bleiben doch die Caps gleich. Ihr müsst auf Stufe 90 zwar viel mehr Punkte eines Attributs sammeln, die **Obergrenzen** wie im Falle des Trefferwerts bleiben aber bestehen. In absteigender Reihenfolge sammelt ihr dann Tempo und Meisterschaft und versucht, mit den restlichen Werten nach Möglichkeit eine Waffenkunde von 7,5 Prozent herzustellen. Das ist aber weniger wichtig, als Meisterschaft und Tempo zu erhöhen. Wo immer das durch Umschmieden oder Edelsteine et cetera möglich ist, solltet ihr das tun. Meisterschaft bringt wie schon erwähnt so viel, weil es mit **»Seelenernter«** skaliert und diese Fähigkeit sehr stark wird. Vergesst aber nicht, dass Tempo generell wichtiger als Meisterschaft ist.

WICHTIGE ATTRIBUTE

1. Stärke
2. Trefferwert (bis Cap)
3. Tempo
4. Meisterschaft
5. Waffenkunde (bis Cap)
6. Kritischer Trefferwert



»Dunkle Transformation« ist immer noch fester Bestandteil der Spielweise des Unheilg-Todesritters.

DIE FÄHIGKEITEN DES UNHEILIG-TODESRITTERS

KERNFÄHIGKEITEN

Geißelstoß

Verursacht nun 155% Waffenschaden, vorher waren es 145%, das heißt, bei der Fähigkeit »Geißelstoß« gab es einen kleinen, feinen Buff.

Schwärender Stoß

Auch hier wurde der Waffenschaden von 218% auf 230% angehoben und auch der Bonusschaden ist etwas gestiegen.

Dunkle Transformation

Das Transformieren des Ghuls ist nicht neu, diese Mechanik bleibt in MoP unverändert.

Schattenmacht

Damit der Ghul sich verwandeln kann, müsst ihr auch in Mists of Pandaria »Schattenmacht« sammeln, daran hat sich nichts geändert.

Seuchenstoß

Hier ebenfalls keine Veränderungen.

Eisige Berührung

»Eisige Berührung« bleibt gleich, »Frostfieber« kann mit einem Talent wieder verlangsamen.

Todesmantel

Kostet nun nur noch 31 Runenmacht, früher waren es 40 und mit Talent 34.

WICHTIGE PASSIVE FÄHIGKEITEN

Hereinbrechende Verdammnis

Nach wie vor für kostenlose Anwendungen von »Todesmantel« zuständig. Verringert nun aber auch die Kosten von »Todesmantel« um 20% also von 40 auf 31 Runenmacht.

Meister der Ghule

Gibt dem Ghul eine unendliche Lebensdauer (wenn er nicht getötet wird) – nichts Neues.

Schwarzer Seuchenbringer

Erhöht nun den Schaden der Krankheiten um 60% und lässt »Blutseuche« den Zusatzeffekt »Gebrechlichkeit« wirken, der den erlittenen Schaden eines Ziels 30 Sek. um 4% steigert.

Sensenmann

Erzeugt Todesrunen, wenn ihr mit »Blutstoß«, »Pestilenz« oder »Schwärender Stoß« trefft.

Unheilige Macht

Zum Glück bringt »Unheilige Macht« auch in Mists of Pandaria noch 25% mehr Stärke!

Meisterschaft: Schreckensklinge

Die Meisterschaft ist gleich geblieben, sie erhöht euren Schattenschaden um 20% und mit jedem weiteren Punkt um 2,5%.

NEUE FÄHIGKEITEN

Seelenernter

Ab Stufe 87 erhalten alle Todesritter »Seelenernter«, was ähnlich wie zum Beispiel »Hinrichten« des Kriegers funktioniert und somit ab 35% Gegnergesundheit enorm viel Schaden verursacht. Stirbt der Gegner davon, wird zudem euer Tempo 10 Sek. lang um 50% erhöht. Das Ganze kann alle 6 Sek. verwendet werden und kostete eine Todesrune.

Untote kontrollieren

Mit »Untote kontrollieren« dürft ihr bis zu 5 Min. lang untote NPCs übernehmen ganz nach dem Vorbild von »Gedankenkontrolle«.

Leichenexplosion

Durch eine geringe Glyphe könnt ihr »Leichenexplosion« lernen. Die Fähigkeit macht zwar keinen Schaden, spaßig ist sie aber allemal.

DIE GLYPHEN DES UNHEILIG-TODESRITTERS



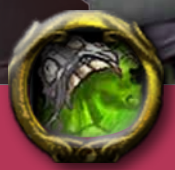
ANTIMAGISCHE HÜLLE

- Erhebliche Glyphe
- Mit dieser Glyphe absorbiert der Schutzzauber immer bis zu seiner Obergrenze. Da keine der anderen Glyphen im PvE besonders gut passt, wählt ihr diese, um etwas länger zu überleben.



TODESMANTEL

- Erhebliche Glyphe
- Ihr könnt mit dieser Glyphe »Todesmantel« auch auf Mitspieler wirken und diese so mit einem Schutzschild umgeben, das Schaden absorbiert. Das ist nicht nur im PvP praktisch, sondern auch im PvE.



PESTILENZ

- Erhebliche Glyphe
- Für besseren AoE-Schaden nützt es etwas, die Krankheiten durch »Pestilenz« in einem erhöhten Radius auszubreiten. Lasst auf jeden Fall die Finger von »Glyphe: Ausbruch« oder »Glyphe: Anhaltende Infektion«.

Passt perfekt zu diesem Tauren: Das T-14 -Set des Todesritters.

DIE PRIMÄRTALENTE DES UNHEILIG-TODESRITTERS



Level 56 Im PvE-Betrieb sind die Kämpfe mit NPC-Gegnern nicht ganz so hektisch wie im PvP, weswegen »Seuchenvampir« nicht gewählt werden sollte, denn das Talent löscht eure Krankheits-DoTs, was immer Schadenseinbußen bedeutet. **»Wallendes Blut«** ist keine schlechte Wahl, das Ganze passt aber am besten, wenn man hauptsächlich Raids spielt, da dann die Adds länger leben. »Unheilige Verseuchung« gab es früher schon mal in dieser From und ihr könnt damit die Krankheiten mit einem Insektenschwarm, der euch umgibt, sehr einfach verteilen. Falls ihr also meist in Raids unterwegs seid, solltet ihr »Wallendes Blut« nehmen, spielt ihr mehr in Fünfer-Instanzen, ist »Unheilige Verseuchung« die beste Wahl. »Seuchenvampir« ist viel zu teuer, lasst hiervon also lieber die Finger.

Level 57 »Lichritter« ist ein klassisches **Unheilig-Talent**, das mit Mists of Pandaria alle Todesritter skillen können. Am meisten bringt »Lichritter« aber immer noch im PvP. So könnt ihr euch nämlich gut mit »Todesmantel« heilen und das nicht zu knapp. Im PvE-Betrieb hilft euch das aber eher selten weiter. DIe Alternative wäre »Antimagisches Feld«, welches ebenfalls schon aus dem alten Unheilig-Baum bekannt sein dürfte und auch noch dasselbe macht wie früher. Wer also Fünfer-Dungeons oder Raids spielt, ist damit am besten beraten, denn viele Bosse verursachen magischen AoE-Schaden, vor dem ihr euch und die lieben Kollegen mit »Antimagische Hülle« schützen könnt. Von »Fegefeuer« solltet ihr die Finger lassen, denn dieses Talent ist nur für Arena-Spieler oder Tanks ein Gewinn.

Level 58 »Frostbeulen« gibt »Frostfieber« einen Verlangsamungseffekt, den es vor einigen Patches schon gehabt hat und der dann in den Frostbaum gewandert war. Nun könnt ihr das eben auch als Unheilig-DK skillen, was aber im PvE wenig Sinn macht, da es meist nicht eure Aufgabe ist, Monster zu kiten oder sie sonst irgendwie unter Kontrolle zu bringen. »Unaufhaltsamer Tod« ist wiederum ganz praktisch, da ihr euch so etwas schneller bewegen könnt und auch eure Bewegungsfreiheit geschützt wird. Könnt ihr damit nichts anfangen oder merkt ihr, dass ihr die Fähigkeit nicht oft oder gar nicht einsetzt, so empfehlen wir euch **»Ersticken«**, was zwar auch keinen wirklichen DPS-Bonus bringt, aber zumindest beim Questen sehr praktisch ist und euch einen Stilleeffekt oder Stun dazugibt.



»Unheilige Verseuchung« ist in Fünf-Mann-Dungeons sehr gut zu gebrauchen, da so das Verteilen der Krankheiten spielend leicht von der Hand geht.

Level 60 Auch »Todespakt« ist ein alter Bekannter, allerdings tötet der Zauber den Ghul nun nicht mehr, sondern reduziert seine Gesundheit um 50 Prozent und erhöht eure um dieselben 50 Prozent. Zudem kostet »Todespakt« keine Runenmacht mehr, die Abklingzeit von zwei Minuten bleibt jedoch. Wer das alles nicht mag, nimmt »Todesog«, zahlt dafür aber mit teuren Todesrunen.

Level 75 Auf Stufe 75 geht es um die Runenregeneration beziehungsweise um das Abschließen ihrer Abklingzeiten. Eine schwere Entscheidung: Für uns hat »Runenverderbnis« den besten Eindruck gemacht, da es ja schließlich die Runenregeneration aller sechs Runen beeinflusst und damit gegenüber den anderen beiden Talenten einen Vorteil hat. **»Runenauffrischung«** wäre unsere zweite Wahl gefolgt von »Blutwandlung«.

Level 90 »Unbarmherziger Winter« macht für einen DD alles andere als Sinn, ähnlich wie »Frostbeulen«, denn oftmals sollen im Raid Monster gar nicht verlangsamt oder gestunnt werden, und auch »Blutschattens Griff« bringt keine aktiven Schadensvorteile, könnte aber in machen Bosskämpfen hilfreich werden, indem ihr damit Feinde zusammenzieht, um diese dann mit AoE-Schaden zu bombardieren. »Entweihter Boden« verhindert CCs, was auch im PvE manchmal hilfreich sein kann, vorerst entscheiden wir uns aber für »Blutschattens Griff«.

DIE SPIELWEISE DES UNHEILIG-TODESRITTERS

Wie schon angedeutet ändert sich an der Spielmechanik des Unheilig-Todesritters relativ wenig. So haben die beiden Krankheiten immer noch absolute Priorität, auch wenn »Schwarzer Seuchenbringer« den Magieschaden nun nicht mehr erhöht.

Sobald ihr also »Frostfieber« und »Blutseuche« entweder durch »Ausbruch« oder, wenn geskillt, durch »Unheilige Verseuchung« auf ein Ziel gebracht habt, verbraucht ihr eure erste Unheilige Rune durch »Geißelstoß« oder »Tod und Verfall« und lasst dann einmal **»Schwärender Stoß«** los, um zwei Todesrunen zu bekommen. Anschließend kann nun wieder »Geißelstoß« verwendet werden. Achtet aber darauf, den Procc »Hereinbrechende Verdammnis« zu bedienen, denn der hat Vorrang. Das liegt daran, dass »Dunkle Transformation« nach wie vor so schnell wie möglich erreicht werden muss, und das hängt davon ab, wie oft ihr »Todesmantel« einsetzen könnt. Im Prinzip haltet ihr euch so die ganze Kampfdauer an die Prioritäten und achtet ein wenig darauf, nicht die Unheiligen Runen zu schnell hintereinander auszulösen, denn die Abklingzeit der einen hängt ja immer von der der anderen ab. Natürlich werden auch Todesrunen mit »Geißelstoß« aufgebraucht, »Schwärender Stoß« sollte aber immer dann verwendet werden, wenn »Geißelstoß« nicht bereit ist, denn so generiert ihr Runenmacht, erhaltet zwei Todesrunen und verlängert die Dauer der Krankheiten. Laufen diese einmal aus, was schon mal passieren kann, ist »Unheilige Verseuchung« meist sehr praktisch, da ihr so mit einer kostenlosen Fähigkeit alle Gegner ansteckt, die mit dem Insektenschwarm in Berührung kommen. Lauft also ruhig etwas herum, wenn der Radius der Fähigkeit zu klein ist. Andernfalls wird auf die gute alte »Pestilenz«-Verteilung mit »Ausbruch« oder »Seuchenstoß«/»Eisige Berührung« gesetzt. Sobald ihr fünfmal »Schattenmacht« generiert habt, kommt »Dunkle Transformation« zum Zug. Besonders spaßig ist aber »Seelenernter«, was ab 35 Prozent alle sechs Sekunden bereit steht. Dazu kommen die üblichen Cooldowns wie »Unheilige Raserei«, »Gargoyle« und »Armee der Toten«. Auch »Runenwaffe verstärken« sollte nicht vergessen werden.

Wer auf Stufe 90 »Blutschattens Griff« skillt, kann diese Fähigkeit dazu verwenden, mehrere Gegner zum Tank zu ziehen, um diese dann ordentlich mit **AoE-Schaden** einzudecken. Das solltet ihr aber immer absprechen, denn wenn euer Tank darauf nicht vorbereitet ist, kann das unter Umständen böse enden.

PRIORITÄTENLISTE

1. »Blutseuche / Frostfieber«
2. »Dunkle Transformation«
3. »Geißelstoß / Tod und Verfall«
4. »Schwärender Stoß«
5. »Todesmantel«
6. »Horn des Winters«



Für den Todesritter ist ausnahmsweise eine geringe Glyphe sehr zu empfehlen: »Glyphe: Ruhiger Griff« verhindert,dass die Fähigkeit »Todesgriff« verspottet.

FÄHIGKEITSKOMBINATIONEN DES UNHEILIG-TODESRITTERS

Kampfbeginn	Unheilge Präsenz → Horn des Winters → Totenerweckung → Ausbruch Geißelstoß → Schwärender Stoß → Procc: Hereinbrechende Verdammnis → Todesmantel	Wenn sich ein Boss wenig bewegt, lohnt es sich, »Tod und Verfall« anstelle des ersten »Geißelstoß« zu wirken.
Kampfverlauf	Geißelstoß → Geißelstoß → Procc: Hereinbrechende Verdammnis → Todesmantel Todesmantel → Todesmantel → Dunkle Transformation → Schwärender Stoß	Benutzt »Dunkle Transformation«, sobald »Schattenmacht« fünfmal aufgebaut ist. Sollten eure Krankheiten drohen auszulaufen, verlängert ihr sie durch »Schwärender Stoß« oder verwendet »Unheilige Verseuchung«.
Kampfverlauf (mehrere Ziele)	Blutschattens Griff → Unheilige Verseuchung → Tod und Verfall → Geißelstoß Siedendes Blut → Todesmantel → Procc: Hereinbrechende Verdammnis → Todesmantel	Mit »Blutschattens Griff« könnt ihr verteilte Monster an der Position eines Tanks oder eines anderen Monsters zusammenziehen, um diese dann mit Flächenschaden einzudecken.
Kampfverlauf (Max DPS)	Unheilige Raserei → Gargoyle beschwören → Geißelstoß → Procc: Hereinbrechende Verdammnis Todesmantel → Geißelstoß → Geißelstoß → Seelenernter	Alle 5 Min. könnt ihr »Runenwaffe verstärken« benutzen, zudem kann »Armee der Toten« alle 10 Min. verwendet werden. »Seelenernter« wird bei 35% dazugenommen.

HEILIGE SCHLANGE

LEVEL 85

- Erläuterung aller Bosstaktiken
- So reagiert ihr auf die Bossfähigkeiten
- Auf diese Trashmobs müsst ihr aufpassen.

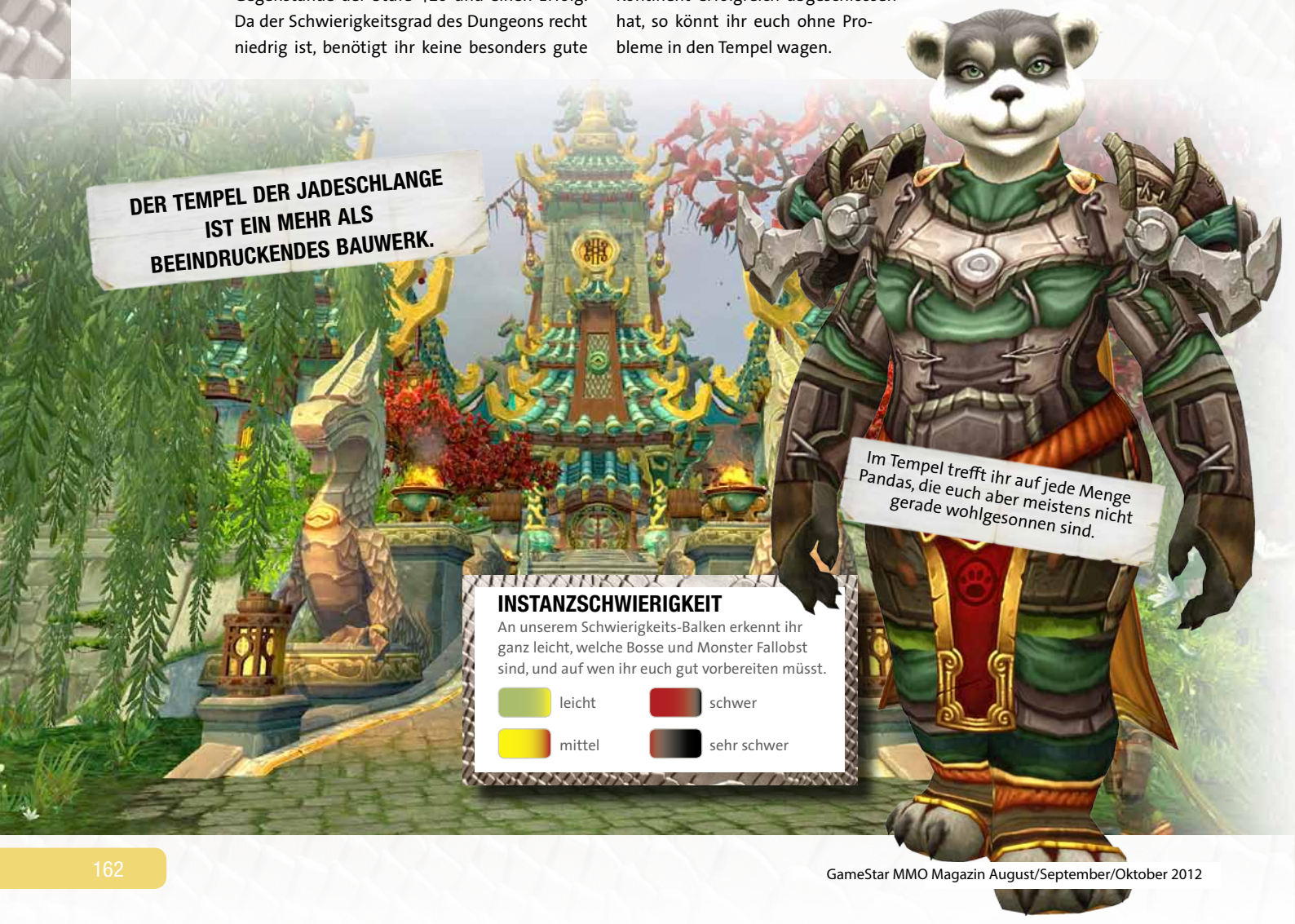
Eine der ersten Instanzen, die ihr in Mists of Pandaria betreten werdet, ist der Tempel der Jadeschlange. Wie ihr euren Gegnern richtig einheizt und am Ende das Sha des Zweifels besiegt, erfahrt ihr hier.

Von Elias Englmeier

Im Zentrum des Jadewaldes findet ihr den Tempel der Jadeschlange. Das Gebäude gehört zu den imposantesten Bauwerken des WoW-Universums und ist der neueste Schauplatz des Kampfes Gut gegen Böse. Durch den Konflikt im Jadewald wurde das mächtige Sha des Zweifels freigelassen, das nun den Tempel der Jadeschlange unter seiner Kontrolle hat. Insgesamt erwarten euch vier Bossgegner in der Instanz, die alle mit unterschiedlichen Taktiken bezwungen werden wollen. Als Belohnung für eure Mühen erhaltet ihr neben Erfahrung auch Gegenstände der Stufe 410 und einen Erfolg. Da der Schwierigkeitsgrad des Dungeons recht niedrig ist, benötigt ihr keine besonders gute Ausstattung, um ihn siegreich abzuschließen. Wenn euer Charakter mit Items aus den Fünf-Spieler-Instanzen des letzten Addons ausgestattet ist oder die ersten Quests auf dem neuen Kontinent erfolgreich abgeschlossen hat, so könnt ihr euch ohne Probleme in den Tempel wagen.

QUESTS IM TEMPEL DER JADESCHLANGE

Questname	Questbeschreibung
Tiefe Zweifel, tiefe Weisheit	Tötet das Sha des Zweifels
Wiederherstellung der Reinheit	Helft dem Weisen Mari, Liu Flammenherz und Lehrensucher Steinschritt bei ihren Sha-Problemen



INSTANZSCHWIERIGKEIT

An unserem Schwierigkeits-Balken erkennt ihr ganz leicht, welche Bosse und Monster Fallobst sind, und auf wen ihr euch gut vorbereiten müsst.

- leicht
- mittel
- schwer
- sehr schwer


Die Trashmobs am Anfang der Instanz sind leichte Beute für jeden Spieler.


Solange ihr hier steht, erleidet ihr keinen Flächenschaden durch das Wasser des Brunnens und könnt Verderbte Lebendige Wasser ohne Probleme ausschalten.

Der Weise Mari

Bosstaktik

Vom Instanzeingang begebt ihr euch zuerst in den linken Flügel des Tempels. Dort erwartet euch neben einigen Trashmobs auch der erste Boss der Instanz. Der Weise Mari kann im Prinzip nur einer bewegungsfaulen Gruppe zum Verhängnis werden. Sobald der Kampf beginnt, wird er immun gegen jegliche Angriffe und ihr und eure Gruppe postiert euch hinter ihm direkt vor dem Tor. Hier harrt ihr aus, bis Mari ein Verderbtes Lebendiges Wasser herbeiruft, und lasst euren Tank dann Bedrohung an selbigem aufbauen. Eure Schadensverursacher schalten den Feind so schnell wie möglich aus und achten dann darauf, dass sie sich nicht in der auftauchenden Mojopfütze aufhalten, denn die verursacht massiv Schaden und kann nur schwer gegengeheilt werden. Neben der Mojopfütze treten auch einige kleine Adds zu Tage, die ihr schnell mit Flächenzaubern beseitigt. Habt während des kompletten Kampfes immer ein Auge darauf, nicht im Wasser des Brunnens zu stehen, denn dort erleidet ihr ebenfalls Schaden. Solange die erste Phase andauert, ihr also Verderbte Lebendige Wasser ausschaltet, werdet ihr mit »Hydrolanze« beschossen. Diesen Angriff muss euer Heiler gegenheilen. Nachdem ihr dann vier Verderbte Lebendige Wasser getötet habt, wird der Weise Mari angreifbar. Begebt euch nun direkt auf die steinernen Plattformen im Brunnen und weicht dort dem mächtigen »Wegwaschen« aus. Der Weise Mari rotiert nun langsam auf seiner Position im Zentrum des

DER WEISE MARI
Bossfähigkeiten

▸ Stufe: 87 ▸ Lebenspunkte: 3.753.000

Verderbte Wasser	Das Verderbte Wasser des Brunnes schäumt und wirft Blasen, um sämtlichen im Wasser stehenden Spielercharakteren alle 0,25 Sek. 5.000 Schattenschaden zuzufügen.
Wasserblase	Der Weise Mari umgibt sich mit einer großen Wasserblase, die ihm Immunität gegen Schaden verleiht und Spielercharaktere zurückstößt, die die Blase berühren.
Hydrolanze	Der Weise Mari richtet die Verderbten Wasser des Brunnens zum Angriff auf die Spielercharaktere. Dies verursacht 20.000 Schaden, wenn sie Wellen schlagen, und 30.000, wenn sie explodieren.
Wasser rufen	Der Weise Mari beschwört ein Verderbtes Lebendiges Wasser aus einem der vier kleineren Brunnen, um Spielercharaktere anzugreifen.
Mojopfütze	Wenn ein Spieler ein Verderbtes Lebendiges Wasser besiegt hat, bildet sich eine Lache mit Sha-Rückständen. Die Sha-Rückstände bereiten allen Spielercharakteren in der Pfütze 10.000 Frostschaden pro Sek.
Blase zerstören	Der Weise Mari leitet die zweite Phase ein, indem er seine Schutzblase platzen lässt, 10.000 Frostschaden verursacht und alle Gegner in einem Umkreis von 5 Metern zurückstößt.
Wegwasachen	Der Weise Mari kanalisiert die Kraft des Verderbten Wassers und erzeugt einen sich drehenden Wasserstrahl vor sich, der 90.000 Schaden bewirkt und alle Spielercharaktere zurückstößt.


Die ersten Trashmobs der Instanz stellen euch vor keine allzu großen Probleme.


Der Weise Mari hat einige fiese Zauber parat, die ihr mit der richtigen Taktik spielend kontert.


Ihr müsst mit allerlei obskuren Feinden klar kommen, bis ihr den zweiten Boss erreicht.


Welchen Bosskampf ihr meistern müsst, erkennt ihr sofort daran, ob die fünf Sonnen auftauchen oder nicht.


Falls ihr gegen den Champion der fünf Sonnen antretet, müsst ihr mit jeder Menge kleiner Shas fertig werden.

Brunnens und lässt eine gigantische Wasserfontäne aus seinen Händen strömen. Für euch heißt das, immer schön im Kreis zu laufen und möglichst viel Schaden zu verursachen. Damit euer Heiler nicht zu sehr ins Schwitzen kommt, achtet ihr außerdem darauf, dass ihr permanent festen Boden unter den Füßen habt und euch nicht im Wasser des Brunnens befindet. Sobald der Boss besiegt ist, lauft ihr zurück zum Instanzeingang und begebt euch in den zweiten Flügel des Tempels. Zuerst vernichtet ihr dort einige einfache Trashmobs und trefft dann auch schon auf den zweiten der insgesamt vier Bossgegner.

Lehrensucher Steinschritt

Bosstaktik

Der zweite Bosskampf, den es zu bestreiten gibt, wird vom Zufall ausgewählt. Ihr müsst entweder die Yaungol-Prüfungen bestehen oder den Champion der fünf Sonnen besiegen. Falls ihr die Yaungol-Prüfungen meistern müsst, steht ihr gleich zwei Feinden gegenüber - Zwist und Unheil. Beide können nicht getankt werden und greifen willkürlich einen Spieler an. Ihr konzentriert eure Attacken auf einen der beiden und ruft so den stapelbaren »Schrumpfen«-Buff hervor. Euer Gegner verursacht nun mehr und mehr Schaden. Hat der Feind zehn Stapel erreicht, wird er eure Gruppe auslöschen. Deswegen schwenkt ihr spätestens bei fünf Stapeln auf den zweiten Gegner um und ignoriert euer erstes Ziel komplett, das dann immer weniger Schaden austeilt und schwächer wird. Wechselt solange zwischen den beiden Bossen hin und her, bis ihr sie besiegt habt. Der Champion der fünf Sonnen ist etwas einfacher zu erledigen als die beiden Bosse Unheil und Zwist. Ihr erkennt diesen Bosskampf sofort daran, dass fünf goldene Sonnen im Raum auftauchen. Sobald diese angreifbar werden, konzentriert ihr eure


Die meisten Trashmob-Gruppen werden von großen oder kleinen Shas unterstützt.


Im Tempel trefft ihr auf viele seltsame Trashmobs, wie auf diesen fliegenden Fisch.



Wenn ihr Liu Flammenherz versehentlich pullt und noch von Adds angegriffen werdet, ist das auf normalem Schwierigkeitsgrad kein großes Problem, solange ihr die Taktik des Kampfes beherzigt.


Liu wehrt sich mit Händen und Füßen gegen euch, achtet vor allem auf die Flächenangriffe.

Offensive auf eine der Sonnen und vernichtet sie so schnell wie möglich. Nun tauchen zwei Geisterhafte Shas auf, die von eurem Tank eingefangen werden und zügig das Zeitliche segnen müssten. Für jede Sonne, die ihr zerstört, erscheinen wieder zwei Gegner, mit denen ihr genauso verfahrt. Ihr solltet also nie mehr als eine Sonne vernichten, da ihr sonst sehr schnell mit sehr vielen Feinden zu kämpfen habt und den Kampf möglicherweise verliert. Gerade in zufälligen Gruppen passiert es immer wieder, dass alle Sonnen auf einmal zerstört werden. Dann gilt es für euren Tank, möglichst schnell die Feinde einzufangen, um selbige mit Flächenzaubern zu vernichten. Die Sonnen beschießen eure Gruppe den ganzen Kampf lang mit »Blut der alten Götter«. Da der Schaden des Zaubers gering ist, kann er einfach gegengeheilt werden und erfordert keine weiteren Aktionen. Nachdem dann alle fünf Sonnen ausgelöscht wurden, taucht Zao Sonnensucher auf und ein Geisterhaftes Sha ergreift Besitz von ihm. Er nennt nur eine Fähigkeit sein Eigen, die einem zufälligen Spieler 25.000 Schaden zufügt. Heilt den Schaden einfach gegen und besiegt Zao, sodass der Kampf endet.

Nachdem die Beute verteilt wurde, folgt ihr dem Weg ins Zentrum des Tempels und trefft dort nach einigen Trashmobs auf Liu Flammenherz.

LEHRENSUCHER STEINSCHRITT

Bossfähigkeiten

▸ Stufe: 87 ▸ Lebenspunkte: 5.000.000

Die Yaungol-Prüfungen		
	Agonie	Zwist und Unheil erschüttern die Gedanken des Gegners und verursachen 25.000 Schattenschaden.
	Schrumpfen	Konzentriert ihr eure Angriffe auf Zwist oder Unheil, nährt dies die Entität, sodass sie allen umgebenden Spielercharakteren 3.500 Feuerschaden zufügt und den verursachten Schaden um 10% erhöht. Dieser Effekt ist stapelbar. Bei 10 Stapeln erlangt die Entität ultimative Kraft und wird 15 Sek. lang gegen jegliche schädigende Effekte immun.
	Wachsen	Ignoriert man Zwist oder Unheil, wird die Entität ausgezehrt und löst sich nach und nach im Nichts auf. Der verursachte Schaden wird pro Anwendung um 10% verringert.
	Statische Störung	Fügt Feinden in einem Gebiet 35.000 Naturschaden zu und erhöht den erlittenen Naturschaden 20 Sek. lang um 25%.
Der Champion der fünf Sonnen		
	Blut der alten Götter	Die intensive Hitze einer Sonne fügt einem zufälligen Spielercharakter durch Verbrennungen 10.000 Feuerschaden zu.
	Psychisches Schlitzen	Das geisterhafte Sha blickt in die Seele seines Opfers und bringt ihm 25.000 Schattenschaden bei.
	Brennendes Licht	Zao schießt wie vom Wahnsinn getrieben auf alle, die er für seine Gegner hält, und verpasst so zufälligen Gegnern 25.000 Feuerschaden.


Nicht ganz ohne sind die Angriffe dieses speziellen Vogels und seiner Unterstützer.


Der Zufall entscheidet, mit welcher Prüfung ihr nach Mari fertig werden müsst.



Den grünen Flecken am Boden weicht ihr am besten aus.



Die Jadeschlange Yo'lon heizt euch mit ihrem Jadefeuer ordentlich ein.

LIU FLAMMENHERZ

Bossfähigkeiten

▸ Stufe: 87 ▸ Lebenspunkte: 5.374.000

Schlangenstoß:	Liu Flammenherz fügt einem Ziel 25.000 Feuerschaden und zusätzliche 28.000 Feuerschaden über einen Zeitraum von 8 Sek. zu.
Schlangentritt:	Unmittelbar nach einem Schlangenstoß vollführt Liu Flammenherz einen Schlangentritt, der allen Spielercharakteren in einem Umkreis von 8 Metern 30.000 Feuerschaden beibringt.
Schlangenwelle:	Die Wucht von Liu Flammenherzens Schlangentritt löst um sie herum 3 von ihr ausgehende Feuerwellen aus. Die Schlangenwellen verpassen allen Spielercharakteren, die sie treffen, 25.000 Feuerschaden.
Jadeschlangenstoß:	Liu Flammenherz schädigt ihr Ziel mit 25.000 Feuerschaden und zusätzlichen 28.000 Feuerschaden über einen Zeitraum von 8 Sek. Außerdem absorbiert der Jadeschlangenstoß bis zu 40.000 der vom Ziel erhaltenen Heilung.
Jadeschlangentritt:	Unmittelbar nach einem Jadeschlangenstoß vollführt Liu Flammenherz einen Jadeschlangentritt, der allen Spielercharakteren in einem Umkreis von 8 Metern 30.000 Feuerschaden zufügt und sie zurückstößt.
Jadeschlangenwelle:	Die Wucht von Liu Flammenherzens Jadeschlangentritt ruft um sie herum 3 von ihr ausgehende Feuerwellen hervor. Die Jadeschlangenwellen bereiten allen Spielercharakteren, die sie treffen, 25.000 Feuerschaden und lassen eine Spur aus Feuer zurück.
Jadefeuer:	Yu'lon speit eine Flammenkugel auf einen zufällig ausgewählten Spielercharakter, um an dessen Standort eine Lache Jadefeuer entstehen zu lassen. Das Jadefeuer fügt jedem darin gefangenen Spieler 25.000 Feuerschaden pro Sek. zu.



Liu Flammenherz

Bosstaktik

Der Kampf gegen Liu ist vor allem für euren Heiler fordernd, da der gute Panda doch eine erhebliche Menge an Schaden austeilt. Sobald euer Tank den Kampf eröffnet, wird Liu Flammenherz »Schlangenstoß« einsetzen und so einiges an direktem Schaden verursachen. Zusätzlich leidet euer Tank nun an einem DoT, der für acht Sekunden 28.000 Schaden hervorruft. Nachdem Liu »Schlangenstoß« verwendet hat, nutzt sie sofort »Schlangentritt« und fügt so allen Spielern im Umkreis von acht Metern 30.000 Schaden zu. Wenn ihr keinen Tank spielt, solltet ihr nach »Schlangenstoß« kurz von Liu ablassen und »Schlangentritt« abwarten. Habt ihr einen guten Heiler dabei, könnt ihr aber auch einfach stehen bleiben. Durch »Schlangentritt« wird wiederum »Schlangenwelle« ausgelöst. Die Wellen gehen sternförmig von Liu aus und bedingen starken Schaden. Ihr könnt ihnen aber problemlos ausweichen, da ihr Ausbreitungsweg sofort sichtbar ist. Solltet ihr als Schadensverursacher von »Schlangentritt« und »Schlangenwelle« getroffen werden, ist das nicht allzu tragisch, passiert es aber mehreren Gruppenmitgliedern, könnt ihr euch auf das Ableben von ein bis zwei Mitspielern einstellen. Verfügt Liu nur noch über 70 Prozent ihrer Gesundheit, kanalisiert sie die Essenz der Jadeschlange und ihre Angriffe erzeugen einen zusätzlichen Effekt. »Jadeschlangenstoß« absorbiert nun auch noch 40.000 Heilung auf eurem Tank und »Jadeschlangenwelle« hinterlässt eine Spur aus Feuer, der ihr tunlichst ausweicht. Die Taktik bleibt also genau die gleiche, ihr müsst lediglich mit mehr Schaden auf eurer Gruppe rechnen. Wenn Liu dann auf 30 Prozent Gesundheit fällt, beschwört sie den Geist von Yo'lon. Dieser mächtige Drache geht euch trotz seiner Macht mit nur einem Angriff an, »Jadefeuer«. Unter dem getroffenen Spieler entsteht eine Lache aus Jadefeuer, die pro Sekunde 25.000 Schaden verursacht. Ihr verlasst den Bereich selbstverständlich so schnell wie möglich und gebt Yo'lon dann den Rest. Sieg!



Wenn ihr von diesem Strahl getroffen werdet, müsst ihr euch um die angreifenden Adds kümmern.



Das Sha des Zweifels sieht furchteinflößend aus und verfügt über einige starke Fähigkeiten.

SHA DES ZWEIFELS

Bossfähigkeiten

▸ Stufe: 87 ▸ Lebenspunkte: 6.449.000

	Willen schröpfen:	Das Sha des Zweifels verdorrt den Willen von zwei zufällig ausgewählten Spielercharakteren und verpasst ihnen 25.000 Schaden.
	Paranoide Halluzination:	Das Sha des Zweifels lässt abgrundtiefe Hoffnungslosigkeit in die Gedanken eines zufällig ausgewählten Spielers sickern. Der Zweifel bewegt ihn dazu, in der Nähe befindlichen Spielercharakteren regelmäßig alle 2 Sek. 20.000 Schattenschaden zuzufügen.
	Sammelt Zweifel:	Jedes Figment des Zweifels entzieht einem Spielercharakter Energie. Wenn das Figment ganz von Energie gefüllt ist, explodiert es, verursacht 25.000 Schattenschaden und heilt das Sha des Zweifels um 10% seiner Gesundheit.



Werdet ihr Liu Flammenherz gefährlich, verwandelt sie sich in eine wunderschöne Jadeschlange.

Die mit Abstand größte Herausforderung im Tempel stellt dieses schwarze Ungetüm dar.

Sha des Zweifels

Bosstaktik

Der letzte Boss im Tempel ist auch der gemeinste, er hält jede Menge aus und hat einige fiese Fähigkeiten in seinem Repertoire. Besonders schwierig ist der Kampf für euren Heiler, da er ständig den magischen Effekt von »Paranoide Halluzination« von sich und seinen Mitspielern entfernen muss. Sollte euer Heiler bei seiner Aufgabe versagen, wird der Kampf kaum zu gewinnen sein, da eure Gruppe ständig massiven Schattenschaden abbekommt und früher oder später ausgelöscht wird. Versichert euch also, dass euer Heiler über seinen Job Bescheid weiß. Abgesehen von »Paranoide Halluzination« werden immer zwei Spieler gleichzeitig von »Willen schröpfen« getroffen und erleiden so 25.000 Schaden, der natürlich gegengeheilt werden muss. Nach einiger Zeit zwingt das Sha eure Gruppe, sich den eingebildeten Zweifeln zu stellen. Jeder Mitspieler muss nun ein Abbild seines Selbsts vernichten. Diese Kampfmechanik ist aus vielen anderen Bosskämpfen bekannt. Euer Heiler ignoriert, dass er angegriffen wird, und heilt weiterhin die Gruppe. Die anderen Spieler konzentrieren sich entweder auf einen der fünf Feinde oder beseitigen alle den Gegner, der sie angreift, und helfen abschließend Heiler und Tank, mit ihren Problemen fertig zu werden. Nachdem die Mobs besiegt sind, könnt ihr das Sha erneut attackieren und so lange Schaden verursachen, bis ihr wieder von euren Zweifeln angegangen werdet. Wiederholt den Vorgang, bis das Sha des Zweifels tot vor euch liegt. EE

BRAUEREIFÜHRUNG

LEVEL 85-87

Ein Dungeon in einer Bierbrauerei! Kann das gut gehen? Die Antwort auf diese Frage und welche feuchtfröhlichen Überraschungen euch in der Brauerei Sturmbräu noch erwarten, lest ihr hier.

Von Tobias Englmeier



DER SCHEIN TRÜGT: AUCH WENN DIE BRAUEREI STURMBRÄU VON AUSSEN IDYLLISCH AUSSIEHT, HINTER IHREN TOREN GEHT NICHTS GUTES VOR SICH.

QUESTS IN DER BRAUEREI STURMBRÄU

Questname	Questbeschreibung
Familiengeheimnisse	Sammelt 5 Sturmbräu-Geheimnisse
Ärger aus dem Fass	Tötet Yan-Zhu den Dekantierten

Was kann es Schöneres geben, als sich an einem Sonntagnachmittag bei einer Brauereiführung von einem korpulenten Braumeister die Geheimnisse des Bierbrauens erläutern zu lassen? Richtig, so manches! Zum Glück ist in WoW alles ganz anders, denn in der Brauerei Sturmbräu erwarten euch neben einigen unfreiwilligen Gratisproben Gebräu auch knallharte Gegner und spannende Bosskämpfe. Bevor wir aber unseren Fuß in die heiligen Hallen der Bierherstellung setzen, noch kurz ein paar Hintergrundinfos. Wer die Instanz nicht per Dungeon-Browser besuchen will, sondern sich das imposante Bauwerk von außen anschauen möchte, muss ins Tal der vier Winde reisen. Folgt dazu einfach dem Fluss Yan Zhe nach Westen an den Donnerfußfeldern, den Seidenfeldern und der Kaiserlichen Kornkammer vorbei und schon bald erscheint das riesige Brauereigebäude in eurem Blickfeld. Drinnen begrüßt euch Chen Sturmbräu, der Chef der Brauerei, zusammen mit Tantchen Sturmbräu, die euch zwei Quests anbieten, »Familiengeheimnisse« und »Ärger aus dem Fass«. Von Chen Sturmbräu erfahrt ihr, dass die Brauerei von den affenartigen Ho-zen und den Virmen besetzt wurde. Dies geschah während Chens Abwesenheit unter der Aufsicht seines Onkels Gao. Somit ist der Nachschub an frischem Sturmbräu-Bier ernsthaft gefährdet. Dass das nicht so bleiben darf, ist ja wohl klar! Also nicht länger warten, beide Quests annehmen und damit beginnen, die Brauerei von ihren ungebetenen Gästen zu befreien!

Uuk-Uuk

Bosstaktik

Zunächst fangt ihr an, die Brauerei von den Eindringlingen der Ho-zen zu reinigen. Die ersten Affen-Trashmobs stellen keine besondere Herausforderung dar, sie sind höchstens für Tanks etwas nervig, da sie einen Knockback-Angriff ausführen, dem ihr aber, wenn ihr in Bewegung bleibt, ausweichen könnt. Damit der erste Boss Uuk-Uuk auftaucht, müsst ihr vierzig Ho-zen stören, was nichts anderes bedeutet, als dass ihr sie umbringen müsst. Die Schlafenden in Mamas Speisekammer könnt ihr dabei in Ruhe weiterratzen lassen. In der Sturmbräuhalle warten nämlich noch genug Affen auf euch, die ihr am besten mit euren Flächenzaubern erledigt. Ihr könnt auch, und das macht Spaß, die umherrollenden Fässer dazu verwenden und mit ihnen in die Affengruppen hineinrollen, worauf sie explodieren und Schaden verursachen. Nach vierzig toten Affen verlassen alle übrigen den Raum und Uuk-Uuk, der erste Boss, taucht auf. Tankt Uuk-Uuk in der Mitte des Raumes und achtet darauf, nicht von den Fässern getroffen



BLEIBT BEI DEN ERSTEN HO-ZEN-AFFEN EINFACH ETWAS IN BEWEGUNG, DAMIT IHR NICHT ZU OFT ZURÜCKGESTOSSEN WERDET.



Bevor Uuk-Uuk spawnt, müsst ihr vierzig seiner Affen erledigen.


Die rollenden Fässer in Kombination mit dem Affenboss erinnern an Donkey-Kong, auch wenn die Fässer hier keine so wichtige Rolle spielen.

zu werden beziehungsweise, dass nur der Boss von ihnen erwischt wird. Ihr könnt auch wieder selbst auf den Fässern balancieren und in Uuk-Uuk hineinrollen. Das Ganze macht aber nicht allzu viel Schaden, weswegen es schneller geht, wenn ihr ihnen einfach ausweicht. Wollt ihr aber einen Erfolg erzielen, müsst ihr 20 Fässer auf Uuk-Uuk rollen. Der Erfolg »Man fasst es nicht« ist aber nur im heroischen Modus möglich. Uuk-Uuk führt außerdem den ganzen Kampf hindurch »Bodenhämmern« aus, was sich direkt vor ihm ausbreitet. Somit sollten alle anderen Nahkämpfer hinter dem Boss stehen. Des Weiteren steigert Uuk-Uuk sein Angriffstempo durch »Ausflippen« bei 90, 60 und 30 Prozent Gesundheit. Je schneller ihr den Boss also erledigt, desto besser.

UUK-UUK
Bossfähigkeiten

▸ Stufe: 87 ▸ Lebenspunkte: 3.753.000

Bodenhämmern	Uuk-Uuk hämmert 3 Sek. lang alle 1 Sek. auf den Boden, fügt allen Gegnern in einem kegelförmigen Bereich von 45 Grad 20.000 körperlichen Schaden zu und betäubt sie 2 Sek. lang.
Ausflippen	Bei 90 %, 60 % und 30 % verbleibender Gesundheit flippt Uuk-Uuk völlig aus! Dies erhöht sein Angriffstempo um 15 % und den verursachten Schaden um 15 %. Bis zu 3-mal stapelbar. Außerdem löst dies eine Welle rollender Fässer aus.
Rollendes Fass	Uuk-Uuks Gefolge wirft regelmäßig rollende Fässer, die durch den Raum poltern, bis sie auf eine Wand, einen Spielercharakter oder Uuk-Uuk selbst treffen. Bei 90%, 60% und 30% verbleibender Gesundheit wirft sein Gefolge weitere Fässer.
Bierexplosion (Unterfähigkeit von Rollendes Fass)	Rollende Fässer verursachen 50.000 körperlichen Schaden bei Kontakt mit einem Spieler. Wenn ein Spieler ein Fass in Uuk-Uuk hineinrollt , verursachen diese 10.000 körperlichen Schaden und erhöhen seinen genommenen Schaden für 15 Sek. um 10 %. Dieser Effekt ist stapelbar.

Hopsallus

Bosstaktik

Nachdem Uuk-Uuk tot ist, folgt eine Menge Virmen-Trash. Diese hasenartigen Tiere kommen in drei Varianten vor, die auch beim Bosskampf mit Hopsallus auftauchen. Nummer eins nennt sich Hopfling und macht nur etwas Schaden, Nummer zwei heißt Hopfer und trägt ein Explosivfass im Maul, welches irgendwann auch explodiert, und die dritte Art trägt einen Hammer auf dem Rücken, den ihr aufsammeln und euch dann mit »Zerkrachen!« euren Weg durch die Hopflinge prügeln könnt. Bleibt die ganze Zeit in Bewegung und rennt mit den Hopflingen, während ihr sie mit »Zerkrachen!« und AoE-Fähigkeiten bekämpft, über den Außenbereich durch das obere Stockwerk der Sturmbräuhalle hindurch zum nächsten Außenbereich. Es kommt hier nicht darauf an, viele Hopflinge zu töten, sondern nur darauf, schnell durchzulaufen und nicht stehen zu bleiben, bis immer mehr Hopflinge auftauchen. Auf der nächsten Plattform wartet dann Hopsallus, der zweite Boss. Euer Tank zieht ihn zur Rückseite der Terrasse und dreht ihn von den anderen Spie-


UM DIE VIERZIG HO-ZEN-PARTYLÖWEN DEZIMIERT IHR MIT FLÄCHENANGRIFFEN ODER AUCH MIT HILFE DER UMHERROLLENDEN FÄSSER.


WENN IHR UUK-UUK IM HEROISCHEN MODUS MIT 20 FÄSSERN TRIFFT, ERHALTET IHR DEN ERFOLG »MAN FASST ES NICHT«.



Startet Hopsallus seinen »Wirbelwind«, heißt es für alle Spieler ausweichen und sich nicht treffen lassen.



Die vielen kleinen Hopflinge lassen sich mit Hammer und AoE-Fähigkeiten gut in Schach halten, vom »Karottenatem« dürft ihr euch aber trotzdem nicht erwischen lassen.

HOPSALLUS

Bossfähigkeiten

▸ Stufe: 87 ▸ Lebenspunkte: 6.449.000

Karottenatem	Hopsallus dreht sich langsam im Kreis und speit ekelerregenden Karottensaft. Der Saft verursacht 30.000 körperlichen Schaden und stößt sämtliche Ziele in einem kegelförmigen Bereich von 20 Grad von Hopsallus zurück.
Wirbelwind	Hopsallus dreht sich schnell im Kreis und fügt umgebenden Einheiten alle 1 Sek. 30.000 Schaden zu. Sein Bewegungstempo wird jedoch um 70 % langsamer.

Ein schriller Schrei:
Hopsallus stößt regelmäßig einen schrillen Schrei aus, mit dem er Hopflinge, Hopfer und Bopper zu Hilfe ruft.

Hopfling (Unterfähigkeit von Ein schriller Schrei)	Hopflinge sind die kleinsten Vertreter der Shed-ling und machen kaum etwas anderes als herumzuhüpfen und alles Mögliche zu beißen.
Hopfer (Unterfähigkeit von Ein schriller Schrei)	Die größeren Hopfer tragen ein Fass mit explosivem Bräu in ihren Mäulern.
Explosives Bräu (Unterfähigkeit von Hopfer)	Wenn ein Hopfer sein Ziel erreicht, hüpft er wie wahnsinnig und explodiert dann. Die Explosion fügt Spielercharakteren in einem Umkreis von 10 Metern 30.000 Feuerschaden zu und stößt sie nieder.
Bopper (Unterfähigkeit von Ein schriller Schrei)	Die großen Bopper tragen einen schweren Hammer
Dicker fetter Hammer (Unterfähigkeit von Ein schriller Schrei)	Stirbt ein Bopper, lässt er seinen dicken fetten Hammer fallen. Spielercharaktere können den Hammer aufheben, um drei Aufladungen der Fähigkeit »Zerkrachen!« zu erhalten.
Zerkrachen! (Unterfähigkeit von Dicker fetter Hammer)	Schmettert den dicken fetten Hammer auf den Boden, wirbelt damit sämtliche Shed-linge in der Nähe in die Luft, vernichtet alle Hopfer und Hopflinge in einem Umkreis von 6 Metern und fügt Boppern schweren Schaden zu.

lern weg. Die erste Fähigkeit, die der Riesenhase einsetzt, ist »Wirbelwind«, dem alle Spieler ausweichen müssen. Dabei kann der Boss natürlich nicht getankt werden und rotiert wild durch die Gegend. Zudem ruft Hopsallus alle möglichen Hopflinge herbei, welche ihr durch AoE-Zauber bekämpft, und gleichzeitig den Explosivfässern der Hopfer ausweicht. Die letzte Fähigkeit von Hopsallus ist »Karottenatem«, von dem ihr euch nicht treffen lassen solltet, auch wenn der Schaden im normalen Modus noch aushaltbar ist. Hopsallus dreht sich, während er »Karottenatem« wirkt, einmal um die eigene Achse. Ihr müsst also vor dem Karottenstrahl wegrennen, indem ihr ebenfalls im Kreis lauft. Beachtet ihr diese drei Fähigkeiten und vermeidet davon getroffen zu werden, sollte auch dieser Kampf keinerlei Probleme verursachen.



Yan-Zhu der Dekantierte

Bosstaktik

Nach Hopsallus müssen nun Bierelementare beseitigt werden, die einige Fähigkeiten des Endbosses der Instanz, Yan-Zhu des Dekantierten, vorwegnehmen. Ja richtig, wir kämpfen jetzt gegen Bierelementare – etwas merkwürdig, aber auch unterhaltsam! Diese Mobs verwenden zum Beispiel »Aufblähen«, was zur Folge hat, dass euch links und rechts Bier aus den Ohren schießt, welches euren Mitspielern Schaden zufügt, wenn sie davon getroffen werden. Außerdem wirken manche einen »Blasenschild«, was für eure DDs bedeutet, dass sie die Blasen möglichst schnell erledigen sollten. Wirken die



Endboss Yan-Zhu kennt alle Tricks. Wirkt er »Kohlensäuresättigung« heißt es Blase schnappen und ab in die Luft.



YAN-ZHU DER DEKANTIERTE

▸ Stufe: 87 ▸ Lebenspunkte: 8.599.000

Bierblitz	Wenn sich keine Spielercharaktere in Yan-Zhus Nähe befinden, beginnt er Bierblitze zu wirken, die 30.000 Forstschaden verursachen und den vom Ziel erlittenen Magieschaden 6 Sek. lang erhöhen.
Braumeisterschaft: Weizen Onkel Gaos verrückte Experimente gewähren Yan-Zhu eine von zwei Weizenbraufähigkeiten.	
Aufblähen (Unterfähigkeit von Braumeisterschaft: Weizen)	Yan-Zhu füllt einen Spielercharakter mit einer übermäßig großen Menge Bräu ab, bis dieser so aufgebläht ist, dass es ihm 30 Sek. lang wieder aus den Ohren herauskommt, 20.000 körperlichen Schaden verursacht und Ziele zu beiden Seiten des Aufgeblähten in einem Bereich von 10 Grad zurückstößt.
Filmrissbräu (Unterfähigkeit von Braumeisterschaft: Weizen)	Das starke Filmrissbräu fügt allen Spielercharakteren 10.000 Frostschaden zu und versieht sie mit 3 Stapeln Filmrissbräu. Die Stapel lassen sich durch Bewegung und Springen entfernen. Bei 10 Stapeln Filmrissbräu wird der Spieler 10 Sek. lang betäubt.
Braumeisterschaft: Bier Onkel Gaos neue Gärungsprozesse gewähren Yan-Zhu eine von zwei Bierbraufähigkeiten.	
Blasenschild (Unterfähigkeit von Braumeisterschaft: Bier)	Yan-Zhu schützt sich mit 8 kleinen Blasen. Jede Blase gewährt Yan-Zhu 10 % Schadensverringerung. Dieser Effekt ist stapelbar.
Hefiger Braubierelementar (Unterfähigkeit von Braumeisterschaft: Bier)	Yan-Zhu beschwört hefige Braubierelementare zu seiner Hilfe herbei.
Gärung: (Unterfähigkeit von Hefiger Braubierelementar)	Das hefige Braubierelementar feuert einen Gärstrahl auf Yan-Zhu den Dekantierten, doch Spielercharaktere können den Strahl abfangen und seine Effekte auf sich lenken wenn sie sich zwischen die beiden Bierelementare stellen. Die Gärung heilt beim betroffenen Ziel 1% Gesundheit und Mana pro Sekunde.
Braumeisterschaft: Starkbier Onkel Gao hat die Familienrezeptur verändert, was Yan-Zhu eine von zwei Starkbierbraufähigkeiten gewährt.	
Kohlensäuresättigung (Unterfähigkeit von Braumeisterschaft: Starkbier)	Yan-Zhu sättigt den Raum 20 Sek. lang mit Kohlensäure. Die Kohlensäuresättigung fügt Gegnern am Boden alle 1 Sek. 1.000 Frostschaden zu und macht sie durch akute Erstickungsgefahr handlungsunfähig. Außerdem lässt die Kohlensäuresättigung Sprudelblasen entstehen.
Sprudelblase (Unterfähigkeit von Kohlensäuresättigung)	Ein Klick auf eine Sprudelblase gewährt dem Spielercharakter 20 Sek. die Fähigkeit zu fliegen.
Schaumig (Unterfähigkeit von Wände schaumigen Bräus)	Yan-Shus schaumige Beschaffenheit gibt Spielercharakteren die Fähigkeit, besonders hoch zu springen.

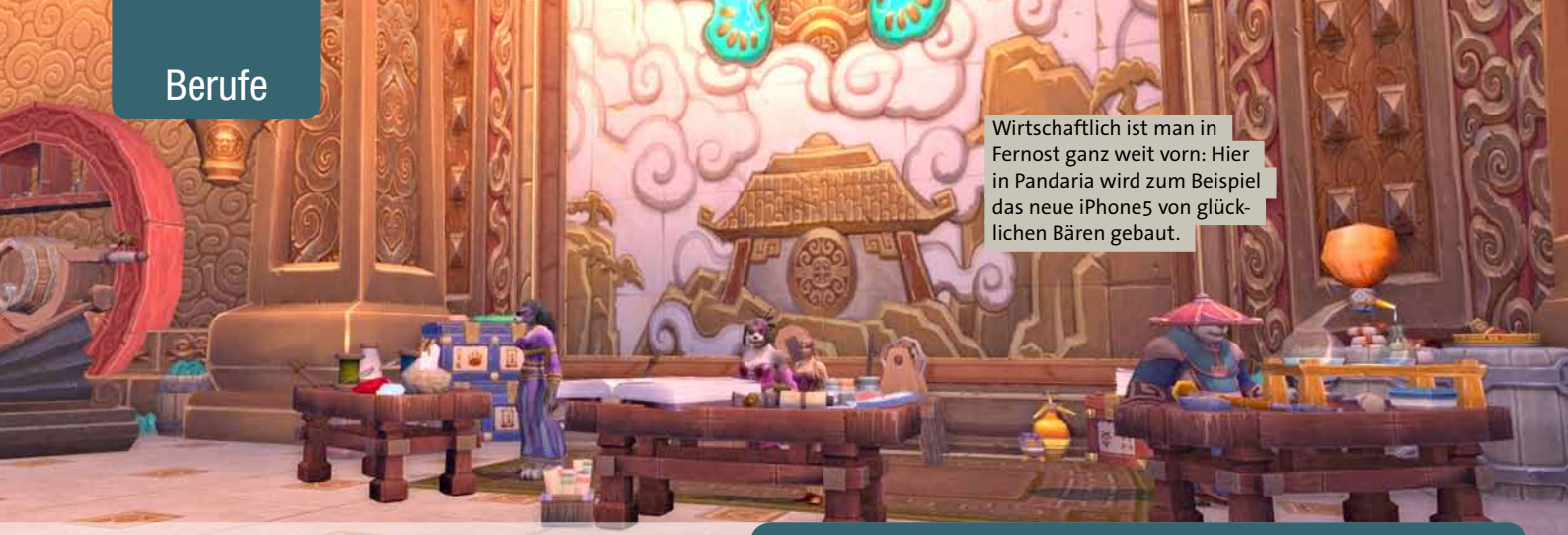
Bierelementare »Filmrissbräu«, müsst ihr euch bewegen, da ihr ansonsten nach zehn Stapeln zehn Sekunden einschlaft. Auch springen hilft gegen diese Fähigkeit. Im Verkostungsraum trefft ihr auf Onkel Gao, der fleißig am Experimentieren ist. Dort müsst ihr einige Gruppen zufälliger Bierelementare erledigen. Manchmal erwarten euch vier Schaumige Bierelementare, aus deren Schaum ihr euch unbedingt heraushalten solltet. Wenn dieser Effekt auftritt, lauft ihr von den Gegnern weg. Der Schaum dieser Elementare trifft für fast 30.000 Schaden, also unbedingt ausweichen! Es können euch auch Sprudelnde Bierelementare entgegentreten, die »Kohlensäuresättigung« wirken. Ist das der Fall, müsst ihr euch schnell in eine der Sprudelblasen flüchten, denn so könnt ihr fliegen und dem verseuchten Boden entkommen. Bei Endboss Yan-Zhu dem Dekantierten kommt dann, je nachdem, welche drei Fähigkeiten er einsetzt, alles noch mal zusammen. Er wirkt zum Beispiel »Filmrissbräu« oder »Blasenschild«, die ihr von den vorherigen Mobs ja schon kennt. Lässt er seine »Sprudelblasen« mit »Kohlensäuresättigung« los, schnappt ihr euch diese und fliegt wieder etwas umher. Wenn der Boss »Wände schaumigen Gebräus« verwendet, springt ihr über diese sich vertikal und horizontal bewegenden Bierwellen einfach drüber. Das klappt dank »Schaumig«, was es euch ermöglicht, höher zu springen als sonst. Somit hat der fiese Bierelementar keine Chance und der Dank von Chen Sturmbräu ist euch sicher.



DIE VERSCHIEDENEN BIERELEMENTARE HABEN ALLE UNTERSCHIEDLICHE FÄHIGKEITEN, AUF DIE IHR AUFPASSEN MÜSST.



ENDBOSS YAN-ZHU DER DEKANTIERTE VERWENDET DREI BIERELEMENTAR-FÄHIGKEITEN, DIE ER IN ZUFÄLLIGER REIHENFOLGE EINSETZT.



Wirtschaftlich ist man in Fernost ganz weit vorn: Hier in Pandaria wird zum Beispiel das neue iPhone5 von glücklichen Bären gebaut.

Neben Zonen, Instanzen und Haustieren werden die Berufe in Mists of Pandaria aufgestockt. Mit unserer Übersicht über alle großen und kleinen Änderungen wisst ihr, was euch erwartet.

DIE BERUFE IN MISTS OF PANDARIA

Am meisten ändert sich mit der neuen Erweiterung – überraschenderweise – an den Nebenberufen Angeln, Archäologie und Kochkunst. Angler dürfen sich in Zukunft mit einer neuen Fraktion anfreunden, die viele tolle Belohnungen bereithält, während Köche in sechs neuen Spezialisierungen leckere asiatische Gerichte entdecken. Archäologie wird vereinfacht und mit neuen Belohnungen sowie einer eigenen Fraktion aufgewertet.

Auch einige Verarbeitungsberufe werden verbessert und angepasst. Da sämtliche primären Glyphen entfernt wurden, bekommen Inschriftenkundler eine Reihe neuer Rezepte, wie etwa epische Stäbe oder Schulterverzauberungen für alle. Ingenieurskunst erfährt eine kleinen Wiederaufschwung: Verbesserungen bekannter und beliebter Gegenstände aus früheren Erweiterungen sind jetzt inklusive. Juweliere nutzen ihre Kenntnisse lieber, um fünf ganz besondere Reittiere herzustellen ...

Auf den folgenden Seiten zeigen wir euch, was die Berufe in Mists of Pandaria an Neuerungen bieten. Beachtet bitte, dass sämtliche Informationen aus der Beta-Version (Stand: Juli 2012) stammen und sich bis zum Erscheinen des Spiel noch einiges ändern kann.

ANGELN

Spätestens seit The Burning Crusade und der Einführung der Angeln-Tagesquest hat dieser Nebenberuf an Popularität dazugewonnen. In Mists of Pandaria wird die Fischerei nochmals aufgewertet: Eine neue Fraktion, mehr Tagesquests als ihr in einer Woche erledigen könnt und neue exklusive Belohnungen ziehen euch zu Rute und Köder.

von Simone Schreiber



Die Anlegestelle der Angler in der Krasarangwildnis ist das Hauptquartier der Fischer Pandarias.

Damit ihr in Pandaria nicht nur Müll an Land zieht, sondern auch von Anfang an einen der exotischen neuen Fische an der Angel habt, solltet ihr jetzt schon an eurer Angel-Fertigkeit arbeiten. Der sogenannte »Junk-Wert«, also der Wert, ab dem ihr keinen Müll, sondern Fische an Land zieht, liegt bei sämtlichen Gewässern Pandarias bei 625. Natürlich setzt sich dieser Wert wie immer aus eurer aktuellen Angelfähigkeit inklusive der Boni durch Angelruten und Schmuckstücke zusammen. Stattet euch also jetzt schon mit den besten Gegenständen aus Cataclysm aus – dann könnt ihr zum MoP-Start gleich losangeln.


Nat Pagle hat es sich bei den Anglern gemütlich gemacht und verkauft euch besondere Angel-Gegenstände.


Bei der neuen Fraktion der Angler fangen selbst die Kleinsten früh mit dem Fischfang an.

Die Angler

Die Angler sind – wie der Name bereits vermuten lässt – eine neue Fraktion in Pandaria, die sich auf den Fischfang in den exotischen Gewässern spezialisiert hat. Die Angler warten an drei Orten Pandarias: In Sha-La im Jadewald, in Tropfs Wagnis in der Schreckensöde und an der Anlegestelle der Angler in der Krasarangwildnis.

In Tropfs Wagnis erhaltet ihr lediglich ein paar einmalige Angelquests; für die typischen Tagesquests müsst ihr zur Anlegestelle der Angler reisen. Was in Sha-La geschieht, steht momentan noch nicht fest. Der Quartiersmeister der Angler, der berühmte Nat Pagle, wartet ebenfalls in der Anlegestelle der Angler und versorgt euch mit speziellen Gegenständen, sobald ihr die nötige Rufstufe erreicht habt.

Die Angler haben jeden Tag bis zu drei Angel-Tagesquests im Angebot, die ihr zusätzlich zu den bisherigen Tagesquests erledigen könnt. Um diese etwas zu variieren, fischt ihr in Zukunft nicht nur mit der Angel, sondern auch mit einer speziellen **Harpune** und einer fragwürdigen goblinschen **Fischbombe**. Die können bislang leider nur während der Quest zum Fangen bestimmter Fische eingesetzt werden, aber vielleicht ändert sich das in Zukunft. Jede Quest erhöht den Ruf bei den Anglern und eure Angel-Fertigkeitsstufe.


Das Angelfloß trägt euch übers Wasser. Hier könnt ihr wie Huckleberry Finn die Angel auswerfen.


Fiznix, der angelnde Goblin, hat seine ganz eigene, explosive Art zu fischen ...

Freundschaft mit Nat Pagle

Nat Pagle, der beste und bekannteste Angler Azeroths, zieht mit dem Addon nach Pandaria um und wartet in der Anlegestelle der Angler auf euch. Dort bringt er euch nicht nur die nächste Fertigkeitsstufe des Angelns bei (Zenmeister), sondern ist auch Versorgungsoffizier der neuen Fraktion der »Angler«.

Abgesehen davon könnt ihr gleichzeitig eure Freundschaft mit Nat Pagle selbst erhöhen – unabhängig von eurem Ruf bei den Anglern. Damit der gute Nat vom Unbekannten zu eurem besten Freund wird, könnt ihr ihm jeden Tag drei seltene Fische vorbeibringen, die ihr zufällig aus den Gewässern Pandarias ziehen könnt: Den **Fliegenden Tigerfisch**, den **Fintenfisch** und den **Stachelfischalpha**. Leider nimmt Nat jeden Tag nur einen Fisch von jeder Art an, so dass es eine Weile dauert, bis ihr beste Freunde seid.

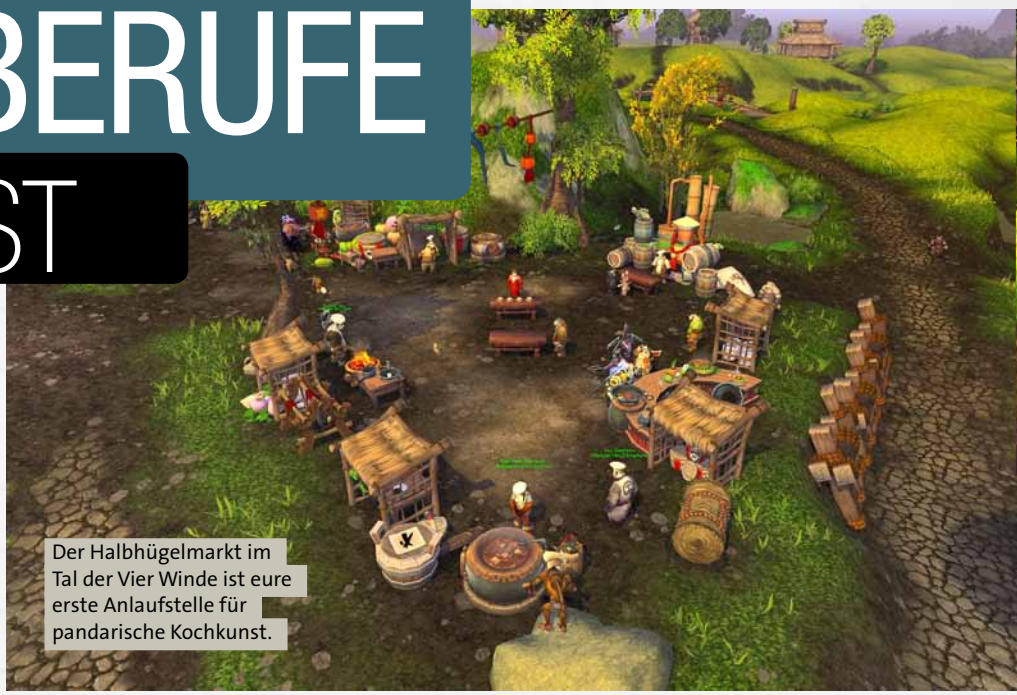
Nats Anglertagebuch ist mit 1.000 Goldstücken nicht gerade billig. Beim Benutzen erhöht das Buch aber einmalig die Angelfertigkeit eures Charakters um 50. Das Beste: Das Anglertagebuch ist accountgebunden und kann somit an jeden eurer Twinks geschickt werden. Zwar sind 12.000 Gold bis Fertigkeit 600 kein Schnäppchen, wer jedoch viele Stunden Zeit sparen will, dürfte trotzdem zugreifen. KG

NAT PAGLES SONDERANGEBOTE

Gegenstand	Beschreibung	Benötigter Ruf
Die Angler		
Rezept: Krasarangbeignets	Kochrezept	Freundlich
Rezept: Zwingzangensuppe	Kochrezept	Freundlich
Winziger Goldfisch	Haustier	Wohlwollend
Pandarenangelrute	+10 auf Angeln	Wohlwollend
Drachenangel	+30 auf Angeln	Respektvoll
Geschärfter Tuskarrspeer	Standarte, +15 Angeln im Umkreis von 15 Metern	Respektvoll
Anglerfloß	Wasserwandelndes Reittier	Respektvoll
Zügel des azurblauen Wasserschreiters	Wasserwandelndes Reittier	Ehrfürchtig
Wappenrock der Angler	Wappenrock	Ehrfürchtig
Nat Pagle		
Nats Anglertagebuch	Erhöht Angelfertigkeit einmalig um 50	Respektvoll
Nats Hut	+5 auf Angeln, bringt einen Köder +150 an	Freundlich

BERUFE

KOCHKUNST



Der Halbhügelmarkt im Tal der Vier Winde ist eure erste Anlaufstelle für pandarische Kochkunst.

Der Nebenberuf Kochen ist längst mehr als ein netter Zeitvertreib. Da Pandaren bekanntermaßen gute Esser sind, rückt der Beruf mit Mists of Pandaria noch mehr in den Vordergrund und bekommt erstmals eigene Spezialisierungen spendiert. Wir klären euch über die neuen »Wege der Bratpfanne« auf, führen euch die exotischen Zutaten Pandarias vor und zeigen, was sich am Beruf Kochkunst sonst noch ändert.

von Simone Schreiber

Das war bisher größte Problem beim Kochen, dass ihr für die letzten paar Punkte einer Fertigkeitsstufe nur noch grüne Rezepte zur Auswahl hattet. Dadurch musstet ihr Unmengen an Gegenständen herstellen, um überhaupt einen weiteren Fertigkeitspunkt aufzusteigen – ein nervenaufreibendes Unterfangen für angehende Köche. In Mists of Pandaria bleiben Kochrezepte länger orange und gelb, so dass ihr in Zukunft selten mit grünen Rezepten skillen müsst. Dafür werden hochstufige Vorlagen mehr Materialien benötigen.

Zudem sind sämtliche Rezepte in eurem Kochen-Interface nun in übersichtliche Kategorien eingeteilt. Die Reiter »Rezepte der alten Welt« (Classic), »Scherbenweltküche« (Burning Crusade), »Warmes aus dem kalten Norden« (Wrath of the Lich King), »Rezepte des Kata-

DER WEG DES WOKS

Der Wok ist ein typisch asiatisches Kochutensil, in dem Gerichte nur kurz bei großer Hitze angebraten und geschwenkt werden. So bleiben der Geschmack erhalten und die Zutaten knackig. In World of Warcraft erhöht der Weg des Woks die Beweglichkeit um einen hohen Betrag und ist damit für Jäger und Verstärker-Schamanen geeignet.

Lehrerin: Anthea Eisentatz

Rezepte:

- **Gebratene Karotten**
  1 Stunde lang 250 Beweglichkeit
- **Pfannengericht nach Vier-Winde-Art**
  1 Stunde lang 275 Beweglichkeit
- **Wokbankett**
  Festmahl für 10 Personen
- **Großes Wokbankett**
  Festmahl für 25 Personen
- **Küstennebelreisnudeln**
  1 Stunde lang 300 Beweglichkeit



DER WEG DES TOPFES

Das Kochen im Topf ist mit eine der ältesten Arten zu Kochen. Alle Zutaten werden einfach in kochendes Wasser geworfen und über dem Feuer so lange erhitzt, bis alle Zutaten gar sind. Die Gerichte des Wegs des Topfes sind natürlich etwas raffinierter und erhöhen jeweils die Intelligenz um einen hohen Betrag. Davon profitieren Magier, Hexenmeister und Schattenpriester am meisten.

Lehrerin: Mei Mei Eisentatz

Rezepte:

- **Verwirbelte Nebelsuppe**
  1 Stunde lang 250 Intelligenz
- **Geschmorte Schildkröte**
  1 Stunde lang 275 Intelligenz
- **Topfbankett**
  Festmahl für 10 Personen
- **Großes Topfbankett**
  Festmahl für 25 Personen
- **Fischeintopf nach Moguart**
  1 Stunde lang 300 Intelligenz



DER WEG DES DÄMPFENS

Beim Dämpfen werden Gerichte in einem Topf nur durch Wasserdampf langsam gegart. Auf diese Weise werden gerade Fischgerichte, Meeresfrüchte und Gemüse besonders zart und schonend zubereitet. Passend zur sanften Kochmethode erhöht der Weg des Dämpfens die Willenskraft und nutzt sanftmütigen Heilern somit am meisten.

Lehrer: Yan Eisentatz

Rezepte:

- **Shrimpklößchen**
  1 Stunde lang 250 Willenskraft
- **Feuergeisterlachs**
  1 Stunde lang 275 Willenskraft
- **Dämpferbankett**
  Festmahl für 10 Personen
- **Großes Dämpferbankett**
  Festmahl für 25 Personen
- **Gedämpfte Krabbe à la Surprise**
  1 Stunde lang 300 Willenskraft




Auch optisch haben sich die Festmahle verändert und werden schmackhaft auf kleinen Tischen angerichtet.


Was für ein Affentheater! Bis ein Gericht perfekt ist, schmeckt es der Hozen-Koch mehrmals ab.

klysmus« (Cataclysm) und »Pandaren Cuisine« (Mists of Pandaria) sortieren eure Gerichte nach Erweiterung; unter »Ungewöhnlicher Gaumenschmaus« findet ihr alle Festmahle, »Kochen mit Gefühl« beherbergt Rezepte die euren Gemütszustand verändern, und in der »Festtagsküche« finden sich alle Feiertagsrezepte.

Weiterhin wurden auch für die Fertigkeitsstufen 1-450 15 neue Rezepte eingeführt, um das Skillen zu erleichtern.


Vorratsmeister Nam Eisentatz nimmt euch eure Eisentatzmarken ab und versorgt euch dafür mit Zutaten oder kosmetischen Gegenständen.

Festmahle

Bei den Festmahlen, die begabte Köche für den ganzen Schlachtzug aufstellen, wird in Mists of Pandaria zwischen einem Mahl für zehn und einem für 25 Personen unterschieden. Jede Spe-

DER WEG DES GRILLS

Auf dem Grill werden Fleisch oder Fisch über echtem Feuer gegart und nehmen dadurch einen rauchigen Geschmack an. Während bei uns meist nur im Sommer gegrillt wird, ist in World of Warcraft das ganze Jahr Grillsaison. Die rauchigen Gerichte erhöhen eure Stärke und eignen sich damit für Krieger, Paladine und Todesritter.

Lehrerin: Kol Eisentatz

Rezepte:

- **Gegrilltes Tigersteak**
  1 Stunde lang 250 Stärke
- **Blütenfischfilet**
  1 Stunde lang 275 Stärke
- **Grillbankett**
  Festmahl für 10 Personen
- **Großes Grillbankett**
  Festmahl für 25 Personen
- **Rippchen mit schwarzem Pfeffer**
  1 Stunde lang 300 Stärke



DER WEG DES OFENS

Ofengerichte werden meist zunächst scharf angebraten und anschließend bei geringeren Temperaturen lange nachgegart. Dadurch werden Fleisch und Fisch besonders zart und saftig. In World of Warcraft erhöhen Ofengerichte außerdem die Ausdauer um einen hohen Wert und gehören damit zur bevorzugten Nahrung von Tanks.

Lehrerin: Jian Eisentatz

Rezepte:

- **Wildgeflügelbraten**
  1 Stunde lang 375 Ausdauer
- **Zwillingsfischplatte**
  1 Stunde lang 415 Ausdauer
- **Ofenbankett**
  Festmahl für 10 Personen
- **Großes Ofenbankett**
  Festmahl für 25 Personen
- **Chun-Tian-Frühlingsrollen**
  1 Stunde lang 450 Ausdauer



DER WEG DES GEBRÄUS

Zu einem guten Essen gehören auch leckere Getränke – und für diese ist in der Eisentatz-Familie Bobo zuständig. Der Weg des Gebräus bietet allerdings keine besonderen Statuswerte, sondern ist mehr als Möglichkeit gedacht, um an starke alkoholische Getränke zu kommen. Wer den trinkfesten Pandaren alle Ehre machen will, kommt um diesen Weg nicht herum!

Lehrerin: Bobo Eisentatz

Rezepte:

- **Ginsengtee**
  Alkoholfrei
- **Jadehexenbräu**
  Mittelstarkes alkoholisches Getränk
- **Braubankett**
  Festmahl für 10 Personen
- **Großes Braubankett**
  Festmahl für 25 Personen
- **Wahnsinniges Brauerfrühstück**
  Starkes alkoholisches Getränk




Am Grill zaubert ihr leckere Fisch- und Fleischgerichte für starke Kerle.


Der Wok ist ein typisch asiatisches Kochutensil und wird für viele gebratene Nudel- und Reisgerichte verwendet.

zialisierung hat dabei ein eigenes Festmahl, das euren wichtigsten Statuswert eine Stunde lang um 250 erhöht oder um 275, wenn er der Kochspezialisierung des Festmahls entspricht (siehe vorherige Seite); ist Intelligenz euer Hauptwert, erhaltet ihr vom Topfbankett beispielsweise den größten Bonus. Diese Festmahle lernt ihr ab einer Kochkunst-Fertigkeit von 575. Ab Fertigkeit 600 könnt ihr gegen jeweils zehn Eisentatzmarken bessere Festmahle erwerben, die den wichtigsten Statuswert von Haus aus 275 erhöhen.

Spezialisierungen

In Mists of Pandaria wird es erstmals sechs verschiedene Spezialisierungen für Köche geben. Eine Kochspezialisierung könnt ihr optional ab einer Fertigkeit von 530 bei den entsprechenden Ausbildern lernen. Diese sechs Kochmeister gehören alle zur Familie Eisentatz und stehen im Halbhügelmarkt im Tal der Vier Winde in Pandaria bereit. Anders als bei den übrigen Berufen mit Spezialisierungen müsst ihr euch nicht auf einen Weg festlegen, sondern könnt in allen sechs Spezialisierungen zum Zenmeister aufsteigen. Schade eigentlich. Denn so wird aus einer potenziell strategischen Entscheidung nichts weiter als ein Grind, der Spielzeit streckt. Übrigens: Bei jeder Spezialisierung lernt ihr drei einzigartige Rezepte, die jeweils einen bestimmten Statuswert temporär erhöhen. Zudem verfügt jede Spezialisierung über zwei individuelle Festmahle.


Bei der pandarischen Eisentatz-Familie kochen alle Generationen gemeinsam.

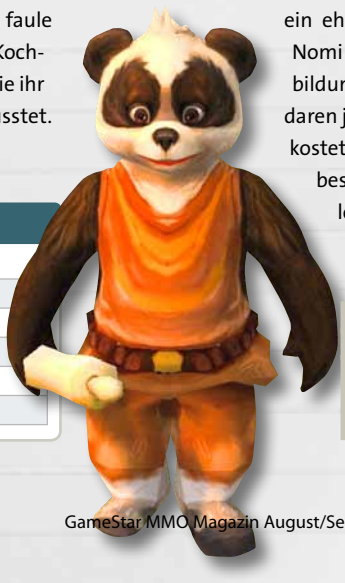
Die Eisentatzen

Bei einigen Mitgliedern der Eisentatzen lernt ihr die sechs Kochspezialisierungen, während euch andere mit neuen Koch-Tagesquests versorgen. Als Belohnung winkt die neue Währung »Eisentatzmarken«, das Pandaria-Äquivalent zur bisherigen Kochauszeichnung. Diese tauscht ihr wie gewohnt gegen neue Rezepte, Kochmaterial und eine Reihe kosmetischer Gegenstände. Diese letzteren haben wir in der kurzen Tabelle, die ihr unten seht, aufgelistet.

Abgesehen davon hat Vorratsmeister Nam noch exotische Zutaten wie Sojasoße, schwarzen Pfeffer und Reismehl im Angebot. Für faule Köche verkauft er außerdem Beutel mit Kochzutaten wie Fleisch, Fisch und Gemüse, die ihr sonst mühevoll in der Welt sammeln müsstet. Was für ein Service!

Der kleine Nomi

Erfahrene Köche können ihr Wissen in Mists of Pandaria mit einem Schüler teilen, dem kleinen Nomi. Um ihn zu rufen, müsst ihr zunächst die Kochschulglocke für 100 Eisentatzmarken erwerben und in allen Kochspezialisierungen zum Zenmeister (Fertigkeit 600) aufsteigen. Nomi hat jeden Tag eine neue Quest für euch, deren Erfüllung euren Ruf bei ihm erhöht; mit jeder Rufstufe kommen neue tägliche Aufgaben hinzu. Dadurch steigt euer kleiner Kochschüler ebenfalls bis zum Meister auf. Noch ist nicht bekannt, welche Vorteile ein ehrfürchtiger Ruf bei Nomi bringt, da die Ausbildung des kleinen Pandaren jedoch sehr viel Zeit kostet, werden in Zukunft bestimmt ein paar Belohnungen für euch rausspringen. KG


Nicht, dass es das schon mal in WoW gab: Ein Nudelholz. Jetzt auch für Kochmarken.

ITEM STATT REZEPT: GEGENSTÄNDE FÜR KOCHMARKEN

Gegenstand	Beschreibung	Kosten
Kochschürze	Wappenrock für Köche	50 Eisentatzmarken
Bratpfanne	Einhandwaffe	50 Eisentatzmarken
Umdrehbarer Tisch	Macht eurem Ärger Luft	20 Eisentatzmarken
Nudelholz	Einhandwaffe	50 Eisentatzmarken
Kochschulglocke	Ruft euren Kochschüler Nomi herbei	100 Eisentatzmarken

INSCHRIFTENKUNDE



Pandaren messen dem geschriebenen Wort eine große Bedeutung bei und horten in jedem Haus Schriftrollen.

Mit der Überarbeitung des kompletten Glyphensystems muss die Inschriftenkunde angepasst werden. In Mists of Pandaria wird es nur noch je drei erhebliche und geringe Glyphen geben, wobei letztere rein kosmetischen Zwecken dienen.

von Simone Schreiber

Sobald ihr euch mit eurem Inschriftenkundler in die Erweiterung einloggt, fällt euch als erstes das vergleichsweise leere Berufsinterface auf. Das liegt daran, dass sämtliche primäre Glyphen entfernt wurden; geringe Glyphen sind ferner nur noch für rein optische Änderungen an euren Fähigkeiten zuständig. Zudem wurden die vielen unterschiedlichen Pergamentarten aufgelöst – in Zukunft verwendet ihr nur noch leichtes Pergament für all eure angefertigten Glyphen.

So stellen Inschriftenkundige neben ihren eigenen **Schulterverzauberungen** auch entsprechende Verstärkungen für andere Spieler her. Diese bekommt ihr in Mists of Pandaria nämlich nicht mehr durch langwieriges Ruffarmen bei bestimmten Fraktionen. Weiterhin bauen sie eine Reihe rarer **accountgebundener Stäbe** und **Zauberstäbe**, die jeweils zu einer epischen Waffe aufgewertet werden können. Dazu basteln Inschriftenkundler wieder Karten für die vier unterschiedlichen **Kartensets** des Dunkelmondjahrmarkts. Fleißige Sammler erhalten für die Sets epische Schmuckstücke, die beispielsweise die Willenskraft dauerhaft um 956 erhöhen und damit mit Rüstung aus hochstufigen Dungeons mithalten können.

Zu guter Letzt lernen schreibkundige Charaktere passend zur Erweiterung noch zwei neue **Origami-Figuren**, den Origami-Kranich und den Origami-Frosch. Diese sind wie die bereits vorhandenen Papier-Falter als Gag gedacht und erfüllen keinen weiteren Zweck.

Neue Materialien

Um die neuen Glyphen herzustellen benötigt ihr natürlich bessere Tinte. Diese braut ihr wie immer aus Pigmenten zusammen, die aus den neuen Kräutern Pandarias gemahlen werden. Hier eine kurze Übersicht:

Nachtschwarze Pigmente → Traumtinte
Nebelweiße Pigmente → Sternenlichttinte

Darüber hinaus gibt es eine neue **Rolle der Weisheit**, um besonders mächtige Rezepte zu erlernen. Diese stellt ihr aus einem leichten Pergament und drei Traumtinten her. Während der Herstellung habt ihr außerdem die Chance, ein neues Glyphenrezept zu entdecken. KG



Weniger Glyphen bedeuten nicht weniger Arbeit – Inschriftenkundige bekommen viele neue Rezepte.

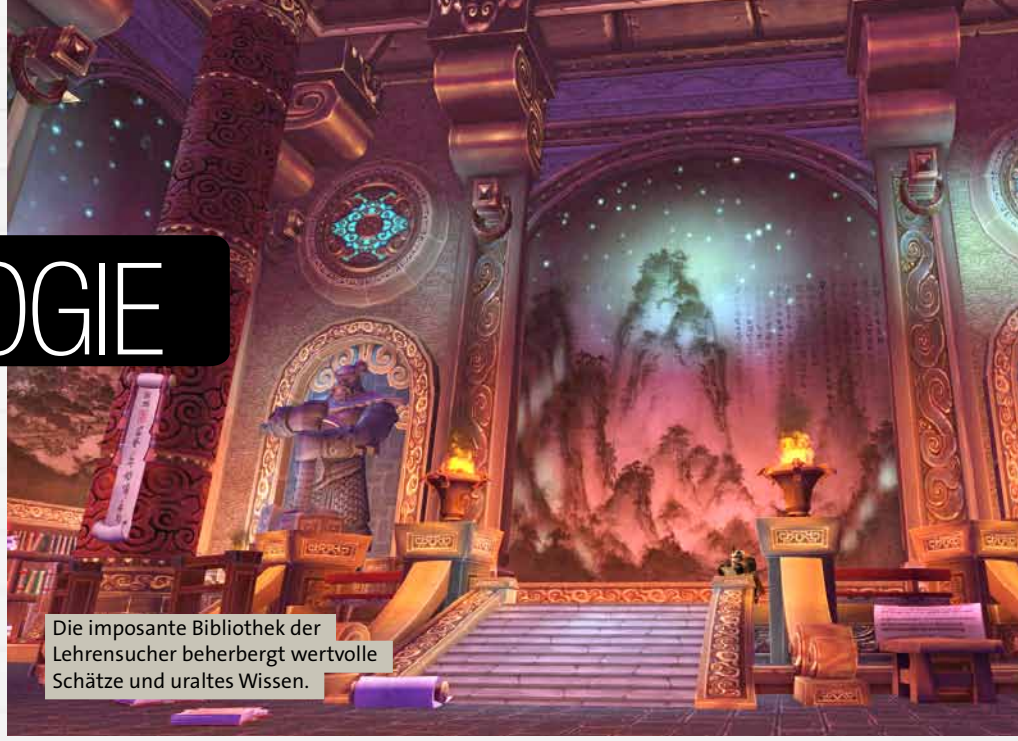
BERUFSBONUS: SCHULTERVERZAUBERUNGEN

Neben den neuen Schulterverzauberungen, die Inschriftenkundige jedem Charakter verpassen können, verfügen sie nochmal über vier weitaus stärkere Zauber, die sie nur auf ihre eigene Ausrüstung wirken können:

- **Geheime Inschrift der Kranichschwinge**
  Fügt einer Schulterrüstung dauerhaft 520 Intelligenz und 100 kritische Treffwertung hinzu.
- **Geheime Inschrift des Ochsenhorns**
  Fügt einer Schulterrüstung dauerhaft 750 Ausdauer und 150 Ausweichen hinzu.
- **Geheime Inschrift der Tigerklaue**
  Fügt einer Schulterrüstung dauerhaft 520 Beweglichkeit und 100 kritische Treffwertung hinzu.
- **Geheime Inschrift des Tigerzahns**
  Fügt einer Schulterrüstung dauerhaft 520 Stärke und 100 kritische Treffwertung hinzu.

Zum Vergleich: Die reguläre Schulterverzauberung erhöht beispielsweise die Stärke nur um 200.

ARCHÄOLOGIE



Die imposante Bibliothek der Lehrensucher beherbergt wertvolle Schätze und uraltes Wissen.

Als der Beruf mit Cataclysm eingeführt wurde, hielt sich die Begeisterung in Grenzen. Er war langweilig, und auch die Belohnungen hauten niemanden vom Hocker. Mists of Pandaria bringt daher Änderungen mit, die den Beruf attraktiver machen sollen – und eigentlich von Anfang an so geplant waren. Wir verraten euch alles über neue Fundorte, archäologische Gegner und die Lehrensucher.

von Simone Schreiber



Immer noch: Kartenlesen ist das A und O beim Archäologen

Mit der Entdeckung Pandarias werden zwei neue Völker eurem Archäologie-Tagebuch hinzugefügt: Die Pandaren und die Mogu, bei denen ihr jeweils zwölf neue Ausgrabungen fertigstellen könnt. Um eine der neuen Ausgrabungen zu lösen, benötigt ihr allein für die gewöhnlichen Gegenstände über 50 Fragmente – dafür erhaltet ihr auch gleich drei oder mehr Fertigkeitspunkte.

Die größte Neuerung an den Ausgrabungen ist wohl, dass ihr nutzlose weiße Gegenstände nicht einfach für ein paar Goldstücke an den Händler verkaufen müsst, sondern sie stattdessen in Kisten packt und bei der Archäologie-Fraktion **Die Lehrensucher** eintauschen könnt. Diese Kisten wechselt ihr wahlweise gegen Fragmente bestimmter Völker oder gegen die besonderen Gegenstände der Lehrensucher ein – das setzt jedoch einen bestimmten Ruf bei den Historienwächtern voraus.

Damit das Erhöhen der Fertigkeit schneller vonstattengeht, dürft ihr in Zukunft an jeder pandarischen Ausgrabungsstätte sechsmal statt nur dreimal nach Schätzen graben. Außerdem tauchen gleichzeitig mit Fragmenten ab und an böse Shas auf, die euch nach ihrem Tod weitere Fragmente hinterlassen.

Die Lehrensucher

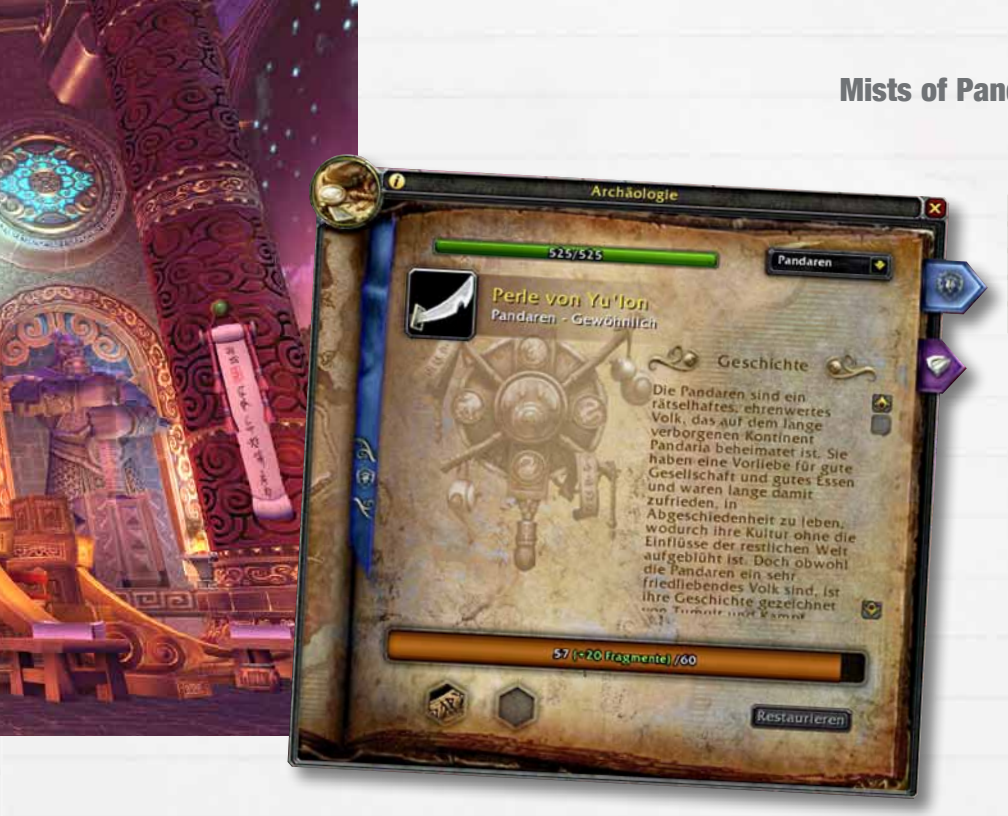
Die Lehrensucher sind eine neue Fraktion, die sich nur mit Archäologie beschäftigt und den Nebenberuf gekonnt erweitert. Ihre Basis befindet sich im Heim des Wissens, einer riesigen Bibliothek über dem Mogu'Shan Palast im Tal der Ewigen Blüten. Hier lernt ihr nicht nur mehr über archäologische Fundstücke aus Pandaria, sondern könnt auch nutzlose Fundstücke gegen Rufpunkte tauschen. Passend zur Fraktion könnt ihr beim Ausgraben bestimmte Münzen oder andere Gegenstände finden, die euren Ruf



Der Eingang zu den Hallen des Wissens befindet sich über dem Mogu'Shan Palast und ist nur mit einem Flugreittier erreichbar.



Brann Bronzebart hat sich bei den pandarischen Archäologen eingenistet und ist jetzt als Lehrer tätig.



Mit Mists of Pandaria kommen zwei neue archäologische Völker hinzu: die Pandaren und die Mogu.

weiter erhöhen. Tagesquests bieten die Lehrensucher allerdings (noch) nicht.

Je nach Ruf verkaufen euch die Lehrensucher ein paar nützliche Gegenstände, die ihr in der unten stehenden Tabelle finden könnt.

Besonders die Karte und der Leitstein dürften angehenden Archäologen die Arbeit erleichtern. Erstere setzt sämtliche Ausgrabungsorte in Pandaria zurück und verteilt sie komplett neu auf der Karte, während euch der Leitstein alle 30 Minuten zu einer zufälligen Ausgrabungsstätte auf dem neuen Kontinent teleportiert.

Geheimnisse der Vergangenheit

Damit Archäologie den anderen Nebenberufen in nichts nachsteht, dürft ihr nun auch als Archäologe eine Tagesquests erledigen. Diese nehmt ihr bei Fräulein Thai im Heim des Wissens an. Die Aufgabe ist simpel: Setzt ein beliebiges Artefakt der Pandaren oder Mogu zusammen und meldet euch dann wieder bei der Pandarin, um etwas Gold und fünf Tapferkeitspunkte zu kassieren. Ob in Zukunft weitere Tagesquests folgen, ist noch nicht bekannt. KG

DAS ANGEBOT DER LEHRENSUCHER

Gegenstand	Beschreibung	Benötigte Rufstufe
Karte des Lehrensuchers	Verteilt Ausgrabungsorte neu	Ehrfürchtig
Leitstein des Lehrensuchers	Teleportiert zu zufälliger Grabungsstätte	Ehrfürchtig
Wappenrock der Lehrensucher	Wappenrock	Ehrfürchtig
Wappenrock des Goldenen Lotus	Wappenrock	Ehrfürchtig
Scheibe der roten Flugwolke	Reittier	Ehrfürchtig

DIE BESTEN NEUEN FUNDSTÜCKE

Auf Pandaria gibt es insgesamt 24 neue archäologische Fundstückte der Pandaren und Mogu für euch zu entdecken. Die meisten davon sind weiß und können lediglich bei den Lehrensuchern gegen Rufpunkte eingetauscht werden. Die seltenen und nützlichen Belohnungen stellen wir euch hier kurz vor:

Anatomische Puppe (Mogu)
Platziert eine anatomisch korrekte Trainingspuppe, die fünf Minuten aktiv bleibt und all eure Schläge einsteckt. Die Puppe hat eine Abklingzeit von einer Stunde und kann nur innerhalb Pandarias benutzt werden.

Quilenstatuette (Mogu)
Ein Schmuckstück, das eure Meisterschaftswertung dauerhaft um 406 erhöht. Alle zehn Minuten kann ein Quilen (eine Art Artefaktgeist) herbeigerufen werden. Ob er an eurer Seite kämpft oder nur wie ein Haustier agiert ist, noch nicht bekannt.

Speer von Xuen (Pandaren)
Zweihändige Stangenwaffe mit 3.285 Schaden pro Sekunde. Erhöht außerdem eure Beweglichkeit um 899, eure Ausdauer um 1.349 und eure Meisterschaft und kritische Trefferwertung um je 600. Der Speer ist accountgebunden und kann damit von jedem eurer Charaktere benutzt werden.

Schirm von Chi-Ji (Pandaren)
Wird in der Nebenhand getragen und erhöht eure Ausdauer um 752, eure Intelligenz um 421 und eure Tempo- und Meisterschaftswertung um je 294. Der Schirm ist accountgebunden und kann damit von jedem eurer Charaktere benutzt werden.



Fräulein Thai bittet euch jeden Tag ein Pandaren- oder Mogu-Artefakt zusammenzusetzen.



Tan Shin Tiao, die Rüstmeisterin der Lehrensucher, ruht sich am liebsten an ihrem Tiger aus.


Ingenieure dürfen sich freuen: Der Beruf wird wieder genauso spaßig wie früher!

INGENIEURSKUNST

Es gab eine Zeit, da machten die witzigen Gadgets der WoW-Ingenieure richtig Spaß und sorgten für gute Laune im Raid oder beim Warten auf die Gruppe. Irgendwann stumpften die Geräte allerdings ab und der Beruf verlor rapide an Beliebtheit. Mists of Pandaria resettet die Ingenieurskunst und will das Tüfteln damit wieder schmackhaft machen.

von Simone Schreiber

Warum das Rad neu erfinden, wenn es bereits witzige Gadgets für Ingenieure gab? In Mists of Pandaria erleben einige beliebte Gegenstände ein Comeback und werden erweitert oder aufgewertet:

▸ **Wurmlochgenerator: Pandaria**
Teleportiert euch zu einem zufälligen Ort irgendwo in Pandaria. Kann alle 15 Minuten benutzt werden.

▸ **Blingtron 4000**
Dieser neue Roboter ersetzt den guten alten Jeeves und gibt jedem, der ihn anspricht, ein zufälliges Geschenk. Seine Großzügigkeit kann jedoch nur einmal pro Tag genutzt werden.

▸ **Nebeldurchdringende Brille**
Auch die Brillen kehren in Mists of Pandaria zurück. Die neue nebeldurchdringende Brille wird jedoch nicht beim Aufheben gebunden und kann somit von jedem benutzt werden,


Ist hier vielleicht ein zukünftiges Motorrad ausgestellt?



Die Rakete mit angereichertem Kryparium unterstreicht euren rebellischen Lebensstil, ...



... während der Weltendreher etwas von Jules Verne und Steampunk hat.



Der gute alte Jeeves bekommt sozusagen ein Update und wird zum großzügigen Blingtron 4000.

um Kräuter, Erzadern und häutbare Wildtiere in Pandaria auf der Karte zu erspähen.

▸ **Mechanischer Pandarendrachling**

Im Unterschied zu seinen Vorgängern ist der neue Drachling kein Schmuckstück, sondern ein echtes Haustier, das auch für die Haustierkämpfe benutzt werden kann. Zusätzlich gibt es noch einen Geistereisendrachling, der genau wie die übrigen Schmuckstück-Drachen funktioniert und eure Meisterschaft um 751 erhöht.

▸ **Feuerwerk**

Die drei neuen Feuerwerke explodieren passend zur Erweiterung in Form einer Jadeschlange.

Natürlich gibt es darüber hinaus auch eine Reihe neuer Erfindungen, die Tüftler in Mists of Pandaria herstellen können. Hier eine Auswahl der spannendsten neuen Gegenstände:

▸ **Thermischer Amboss**

Stellt einen speziellen Amboss auf, der fünf Minuten lang unverrückbar stehen bleibt und als Amboss und Schmiede benutzt werden kann. Das macht euch bei Schmiedekunst- und Bergbau-Kollegen sicher beliebt.

▸ **G91-Landhai**

Der Landhai hält genau was sein Name verspricht: Er gräbt sich durch den Boden und fügt Gegnern in 45 Metern Entfernung 37.500 Feuerschaden zu. Die kuriose Waffe kann pro Minute einmal abgefeuert werden und dürfte vor allem auf PvP-Schlachtfeldern für einige verdutzte Gesichter sorgen.

▸ **Geosynchroner Weltendreher**

Hierbei handelt es sich um ein fliegendes oder bodengebundenes Reittier, das wie eine Steampunk-Rakete aussieht. Der Weltendreher kann auch von Nicht-Ingenieuren benutzt werden.

▸ **Rakete mit angereichertem Kryparium**

Ein weiteres Raketen-Reittier, das wahlweise fliegt oder auf dem Boden bleibt und von jedem Charakter benutzt werden kann. Das anmontierte Maschinengewehr ist allerdings nur Dekoration. Leider!

Darüber hinaus wird es mit Sicherheit noch weitere witzige und nützliche Gegenstände geben, die zu Redaktionsschluss allerdings noch nicht in der Beta implementiert waren. KG

BERUFSBONI: VERZAUBERUNGEN UND BRILLEN

Als Berufsbonus können Ingenieure bestimmte Ausrüstungsgegenstände verstärken und fügen ihnen dadurch neue Fähigkeiten hinzu. In Mists of Pandaria kommen wieder neue Boni hinzu:

▸ **Brandsatzschleuder**
Bringt an euren Handschuhen eine Waffe an, die alle 45 Sekunden abgefeuert werden kann und 1.165 Feuerschaden verursacht.

▸ **Phasenfinger**
Bringt an euren Handschuhen eine Vorrichtung an, die alle 60 Sekunden aktiviert werden kann und eure Ausweichchance zehn Sekunden lang um 240 erhöht.

▸ **Synapsenfedern**
Bringt an euren Handschuhen eine Vorrichtung an, die alle 60 Sekunden aktiviert werden kann und euren höchsten Primärwert zehn Sekunden lang um 2.940 erhöht.

▸ **Wassergleitjets**
Bringt an eurem Gürtel eine Vorrichtung an, die euch auf dem Wasser wandeln lässt und euer Schwimmtempo erhöht.

▸ **Goblingleiter**
Bringt an eurem Umhang einen Fallschirm an, der alle zwei Minuten aktiviert werden kann und euch dadurch 30 Sekunden lang langsam fallen lässt.

Darüber hinaus gibt es beim Aufheben gebundene Brillen und Zahnräder, die nur von Ingenieuren benutzt werden können. Die **Brillen** erhöhen jeweils eure Ausdauer um 1.275 und einen primären Statuswert um 690 und bieten Platz für einen Metasockel und zwei **Zahnräder**. Diese Ingenieurssockel erhöhen je einen sekundären Statuswert um 567 Punkte.

JUWELENSCHLEIFEN

Juweliere werden mit neuen Edelsteinen und Rezepten nahezu zugemüllt – das ändert sich leider auch mit MoP nicht. Dafür sorgt ein edles Juwelenschleifen-Reittier dafür, dass der Beruf noch attraktiver wird. Wir zeigen euch, was sich sonst noch ändert.

von Simone Schreiber



In Pandaria schlummern unzählige wertvolle Schätze und Edelsteine.



Der Juwelenbesetzte Onyxpanther ist das ultimative Juwelenschleifen-Reittier.

NEUE EDELSTEINE

Symbol	Edelstein	Farbe
	Alexandrit	Grün
	Charoit	Violett
	Chiastolith	Rot
	Cinnabarit	Orange
	Lapislazuli	Blau
	Sonnenstein	Gelb
	Aragonit	Orange
	Chrysokoll	Blau
	Dioptas	Grün
	Kunzit	Violett
	Goldberyll	Gelb
	Rubellit	Rot
	Bergkristall	Prismatisch
	Serpentin	Prismatisch (nur für Juweliere)

Durch das Sondieren von pandarischen Erzklumpen legen Juweliere eine Reihe neuer Edelsteine frei, die sie wiederum zu hochwertigen Sockelsteinen schleifen. Links seht ihr eine Übersicht über die neuen Steine.

Diese Edelsteine schleift ihr als Juwelier wie gehabt zu einer Menge unterschiedlicher Sockelsteine. Die Serpentine sind die neuen Schimärenaugen und können nur von Juwelieren getragen werden. Hier wurde der Bonus abgeschwächt: In Zukunft könnt ihr nur noch zwei Serpentine gleichzeitig in eure Ausrüstung einsetzen, nicht drei Schimärenaugen wie bisher.

Glitzernde Panther

Die mit Abstand beste Neuerung für Juweliere sind jedoch fünf glitzernde Panther-Reittiere, die je nach eurer Fähigkeit und eurem Aufenthaltsort fliegen oder auf dem Boden bleiben. Diese Reittiere sind nicht seelengebunden und können somit auch an Nicht-Juweliere verkauft werden. Der einzige Haken an den edlen Reittieren: Sie sind sehr teuer in der Herstellung. Für einen der vier farbigen Panther benötigt ihr fünf **Lebende Steine**, die sehr selten und sehr teuer sind. Im Moment ist noch nicht viel über die Steine bekannt, außer dass sie allein beim Händler für 25.000 Gold verkauft werden können – der Einkaufspreis (auf dem Schwarzmarkt) wird daher noch viel höher liegen.

Wenn euch die roten und blauen Panther zu bunt sind, gefällt euch vielleicht das ultimative Reittier, der juwelenbesetzte Onyxpanther. Um diesen herzustellen, müsst ihr alle vier übrigen Panther kombinieren und erhaltet dann diese schicke, schwarze Großkatze. Fangt am besten jetzt schon an zu sparen, wenn ihr euch die teuren Reittiere leisten wollt!

Tagesquests

Für eine Erweiterung typisch werden auch diesmal neue Tagesquests eingeführt. Im aktuellen Stand der Beta ist bisher nur eine Questvorlage aufgetaucht, so dass wir euch nicht mehr darüber verraten können. Es wird allem Anschein nach aber wieder darum gehen, jeden Tag bestimmte Juwelen herzustellen und dem Questgeber zu überreichen. Als Belohnung winkt ein **Meditatives Juwelierssymbol**, mit dem ihr hochwertige Rezepte und anderes erstehen könnt. KG

VERZAUBERKUNST

BERUFSBONUS: RINGVERZAUBERUNGEN

Damit sich der Beruf Verzauberkunst auch nach wie vor lohnt, gibt es neue Ringverzauberungen, die ihr nur auf eure eigenen Ringe anwenden könnt. Dazu benötigt ihr einen Ring ab Gegenstandsstufe 372.

- **Ringverzauberung – Große Ausdauer**
  Erhöht eure Ausdauer permanent um 160.
- **Ringverzauberung – Große Stärke**
  Erhöht eure Stärke permanent um 160.
- **Ringverzauberung – Große Intelligenz**
  Erhöht eure Intelligenz permanent um 160.
- **Ringverzauberung – Große Beweglichkeit**
  Erhöht eure Beweglichkeit permanent um 160.



Die Worgin hat nur Augen für die mysteriösen Essenzen und ätherischen Splitter.

Verzaubern erfährt mit Mists of Pandaria keine nennenswerten Neuerungen. Ihr entzaubert nach wie vor Ausrüstungsgegenstände, um daraus Staub, Essenzen und Splitter zu gewinnen, und verzaubert Rüstungen und Waffen mit mächtigen Statuswertverbesserungen. Wir stellen euch kurz die neuen Materialien und Berufsboni t vor.

Aus Rüstungen und Waffen ab Gegenstandsstufe 372 erhaltet ihr fünf neue Verzauberkunstmaterialien:

Geisterstaub
Geringe mysteriöse Essenz
Große mysteriöse Essenz
Ätherischer Splitter
Shakristall

Die typischen Waffen- und Rüstungsverzauberungen wurden um mindestens eine neue Stufe mit besseren Statuswerten ergänzt. Die Brustverzauberung für alle Werte erhöht diese beispielsweise um 80, und die Umhangverzauberung Präzision fügt einem Umhang satte 170 Trefferwertung hinzu. Das sind die wesentlichen Neuerungen beim Verzaubern. KG

SCHNEIDEREI



Schneidermeisterin Raishen liebt extravagante Outfits und Frisuren.

BERUFSBONI: GARNE UND ZAUBERFÄDEN

Begabte Schneider können ihren eigenen Umhang mit besonderem Garn verzieren, um beim Angreifen oder Wirken von Zaubern ab und an bestimmte Effekte hervorzurufen.

- **Dunkel glühendes Garn (Rang 3)**
  Chance, beim Zaubern eure Willenskraft 15 Sekunden lang um 2.500 zu erhöhen.
- **Hell leuchtendes Garn (Rang 3)**
  Chance, beim Zaubern eure Intelligenz 15 Sekunden lang um 2.500 zu erhöhen.
- **Schwertwallgarn (Rang 3)**
  Chance, bei einem Angriff eure Angriffskraft 15 Sekunden lang um 8.000 zu erhöhen.

Auch die speziellen Zauberfäden, die Schneider nur auf ihren eigenen Hosen anbringen können, bekommen einen neuen Rang dazu. Dieser muss nicht neu gelernt werden, sondern erhöht sich automatisch, sobald ihr Fertigkeit 500 bzw. 550 erreicht.

- **Großer opalisierender Zauberfaden**
  Erhöht eure Intelligenz um 285 und eure Willenskraft um 165.
- **Großer himmelblauer Zauberfaden**
  Erhöht eure Intelligenz um 285 und eure kritische Trefferwertung um 165.

Für tapfere Schneiderlein ändert sich mit dem neuen Addon ebenfalls wenig. Ihr webt wie gewohnt teure Stoffe zu fließenden Roben und lockeren Hosen. Wir stellen euch neue Stoffe und Berufsboni vor.

Humanoide Gegner in Mists of Pandaria lassen für euch jede Menge **Windwollstoff** fallen, das neue Rohmaterial für Schneider. Aus diesem stellt ihr Kleider, Taschen und andere Gegenstände. Zudem könnt ihr frisch gewebte Stoffballen zu einer hochwertigen **Kaiserlichen Seide** verweben, die wiederum für epische Rezepte wie den **königlichen Ranzen** verwendet wird, einer Tasche mit 28 Plätzen. Abgesehen davon haben Schneider neue PvP-Rüstung für Anfänger im Angebot, sowie epische Stoffrüstungsteile, die gut mit den Items aus den Dungeons mithalten können. KG

SCHMIEDEKUNST



Schmiedearbeit ist auch im mystischen Pandaria Zwergensache.

BERUFSBONI: SOCKELPLÄTZE UND DIETRICHE

Als Berufsbonus können Schmiede jeweils einen weiteren Sockelplatz an ihren Handschuhen und Armschienen anbringen, in denen ein beliebiges Juwel Platz hat:

- **Handschuhsockel**
  Bringt einen weiteren Sockelplatz an euren Handschuhen an.
- **Armschienensockel**
  Bringt einen weiteren Sockelplatz an euren Armschienen an.

Wem das schattige Schurkendasein zu zwielichtig ist, verschafft sich einfach mit geschmiedeten Dietrichen Zugang zu verschlossenen Kisten und Türen. In Mists of Pandaria kommt ein neuer Dietrich hinzu, über den allerdings noch keine Details bekannt sind.

Auch die leichtfüßigen Pandaren wissen eine robuste Plattenrüstung und durchschlagende Waffen zu schätzen – für Schmiede wird es daher auch mit der Erweiterung genug zu tun geben. Große Änderungen haben Schmiede allerdings nicht zu erwarten. Wir zeigen euch die neuen Berufsboni und was es sonst noch in Sachen Schmiedekunst zu berichten gibt.

Die gesammelten und geschmolzenen Erze, die Bergarbeiter überall in Pandaria abbauen, verarbeiten Schmiede zu neuen, hochstufigen Plattenrüstungsteilen und anderen Gegenständen wie einer neuen Waffenkette, einer Gürtelschnalle oder der Geistereisenrute für Verzauberkundige. Darüber hinaus stellen Schmiede wieder ein neues PvP-Plattenset für Anfänger, diverse Rüstungen oder Waffen und sogar eine Handvoll epischer Gegenstände her, die sich für Charaktere der Stufe 90 wirklich sehen lassen können. KG

BERUFSBONI: BEINRÜSTUNG UND PELZBESATZ

Lederverarbeiter bekommen einen neuen Rang der Pelzbesätze, mächtige Verzauberungen, die sie nur auf ihre eigenen Armschienen anbringen können. Der Rang der Zauber erhöht sich automatisch – ihr müsst also nicht erneut zum Lehrer gehen:

- **Pelzbesatz – Beweglichkeit**
  Erhöht eure Beweglichkeit dauerhaft um 500.
- **Pelzbesatz – Intelligenz**
  Erhöht eure Intelligenz dauerhaft um 500.
- **Pelzbesatz – Ausdauer**
  Erhöht eure Ausdauer dauerhaft um 750.
- **Pelzbesatz – Stärke**
  Erhöht eure Stärke dauerhaft um 500.

Weiterhin gibt es drei neue Beinverstärkungen, die sich zwar nicht von den regulären Verstärkungen unterscheiden, die auch Nicht-Lederverarbeiter benutzen können, dafür billiger in der Herstellung sind:

- **Drakonische Beinverstärkung**
  Erhöht eure Stärke um 285 und euren kritischen Trefferwert um 165.
- **Schwere Beinverstärkung**
  Erhöht eure Ausdauer um 430 und eure Ausweichwertung um 165.
- **Urzeitliche Beinverstärkung**
  Erhöht eure Beweglichkeit um 285 und euren kritischen Trefferwert um 165.

LEDERVERARBEITUNG



Der Gerber Pang ist ein knallharter Geschäftsmann und verwaltet Leder und Handwerksmaterial.

Lederverarbeiter nutzen die von Kürschnern gewonnen Leder und Schuppen, um daraus Leder- und Kettenrüstungen herzustellen – nichts Neues hier. Darum stellen wir euch nur kurz und knapp die Berufsboni und wissenswerte Neuerungen vor.

Die einzige Änderung ist, dass sich die Arschmienen- und Beinverzauberungen, die Lederverarbeiter nur auf ihre eigene Ausrüstung anwenden können, automatisch anpassen. Das heißt, dass ihr für eine neue Stufe der Rezepte nicht jedes Mal zum Lehrer rennen müsst. Zusätzlich zu den Berufsboni lernen Lederverarbeiter in Pandaria auch ein neues **Sha-Rüstungsset**, das einem Ausrüstungsteil permanent 150 Ausdauer hinzufügt. Neue Anfänger-PvP-Sets und epische Leder- und Kettenrüstungen runden die Pandaria-Rezepte ab. KG

BERUFSBONI: ALCHEMISTENSTEIN UND ENDLOSE FLÄSCHCHEN

Aus verschiedenen teuren Zutaten stellen Alchemisten einen besonderen Stein her, den nur sie selbst tragen können. Dieser verleiht ihnen zwar keine Unsterblichkeit, hat aber sehr gute Werte für ein Schmuckstück der entsprechenden Stufe. In Mists of Pandaria lernt ihr – wie in jeder Erweiterung – eine neue Version dieses Steins:

- **Meditativer Alchemistenstein**
  Erhöht eure Meisterschaftswertung um 751, den Effekt aller Heil- und Manatränke um 40 Prozent und bietet die Chance, bei jeder eurer Aktionen euren höchsten Statuswert 15 Sekunden lang um 4.561 zu erhöhen. Wird für Transmutationen benötigt.

Weiterhin gibt es ein neues **Fläschchen des Alchemisten**, das nur Alchemisten benutzen können. Dieses ist etwas stärker als übliche Fläschchen, hält über euer Ableben hinaus an und verbessert sich mit steigender Fertigkeit automatisch. Das neue Fläschchen wird außerdem die bisherigen endlosen Fläschchen ersetzen, indem es einfach euren höchsten primären Statuswert um einen festgelegten Betrag erhöht.

ALCHEMIE



Einmal ein Fischmensch sein! Mit dem neuen Dunkelwassertrank wird dieser Traum vorrübergehend Wirklichkeit.

Alchemisten brauen in Mists of Pandaria aus den neuen exotischen Kräutern ihr übliches Repertoire an Tränken, Fläschchen und Elixieren und können neue Edelsteine und Metalle transmutieren. Darüber hinaus bekommen sie ihre typischen Berufsboni und sogar ein paar »kosmetische Tränke«, die keinen spielerischen Sinn erfüllen.

Bekannte Tränke, Elixiere und Fläschchen werden mit Mists of Pandaria wie gewöhnlich aufgewertet und durch neue, bessere Versionen ergänzt. Zur Herstellung benötigt ihr natürlich auch die neuen Kräuter, die nur in den Gebieten Pandarias wachsen. Begabte Alchemisten können außerdem eine Reihe wertvoller Edelsteine und Metalle transmutieren, die nur auf diese Art hergestellt werden können. Diese benötigen neben bestimmten Rohstoffen auch den **Geist der Harmonie**, das neue, seltene Handwerksmaterial in Pandaria.

Abgesehen von nützlichen Tränken, die Mana und Leben wiederherstellen oder bestimmte Statuswerte kurze Zeit erhöhen, gibt es auch zwei neue Spaß-Tränke: Der Dunkelwassertrank verwandelt euch 15 Sekunden lang in einen Jinyu-Assassinen und erhöht euer Bewegungs- und Schwimmtempo, während das Elektrifizierte Öl euren Charakter eine Minute lang mit Blitzen auflädt. KG

ERSTE HILFE



Im medizinischen Lager des Schreins werden verletzte Pandaren behandelt.

Erste Hilfe ist der einzige Beruf, über den es nie viel zu sagen gibt, den aber trotzdem jeder Charakter lernen sollte. Aus Stoffen, die nahezu jeder humanoide Gegner fallen lässt, stellt ihr unterschiedliche Verbände her, die euch außerhalb des Kampfes um einen bestimmten Betrag heilen.

Natürlich kommen in Mists of Pandaria zwei neue hochstufige Verbände hinzu:

- **Windwollverband**
  Heilt euch über einen Zeitraum von acht Sekunden um 54.720 Schaden.
- **Schwerer Windvollverband**
  Heilt euch über einen Zeitraum von acht Sekunden um 123.120 Schaden.

Beide werden – wer hätte es gedacht – aus dem neuen Windwollstoff hergestellt, den ihr auf eurem Weg zu Stufe 90 in Massen von Gegnern plündert. Um einen normalen Verband herzustellen, benötigt ihr nur ein Stoffstück, für die schweren Verbände jeweils drei. Ab einer Fertigkeitsstufe 600 werdet ihr geschickter und benötigt nur noch zwei Stoffe für einen schweren Verband. KG

SAMMELBERUFE

BERGBAU

Am Sammelberuf Bergbau ändert sich mit Mists of Pandaria nur das Übliche: Ihr baut eine Reihe neuer Erze ab, verhüttet diese an der Schmelze zu Barren und bekommt eine weitere Stufe des passiven Berufsbonus. Um euch die Arbeit zu erleichtern, wird lediglich eine neue verstärkte Spitzhacke eingeführt, die eure Fähigkeit »Bergbau« um 15 Punkte erhöht.

Neuer Kontinent, neue Erze. Auf Pandaria warten vier neue Brocken darauf, dass ihr eure Spitzhacke in sie versenkt:

Geistereisenerz (ab Fertigkeit 515)
Kypariterz (ab Fertigkeit 550)
Schwarzes Trilliumerz (ab Fertigkeit 600)
Weißes Trilliumerz (ab Fertigkeit 600)

Die ersten beiden werden mittels Verhüttung in Geistereisen- und Kyparitbarren gegossen. Vom Trilliumerz benötigt ihr hingegen zwei von jeder Farbe, um einen Trilliumbarren herzustellen. Da das Erz selten ist, werden die Barren anfangs sicher teuer verkauft, zumal sie für hochwertige Rüstungen sowie alchemistische Transmutationen benötigt werden. KG

ZÄHIGKEIT
Die passive Fähigkeit »Zähigkeit« wird wie immer um einen Rang erhöht und gewährt gestählten Bergarbeitern ab Fertigkeit 600 satte 480 Ausdauer.


Erzklumpen tauchen wie immer etwas versteckt an Hügeln oder zwischen kleinen Bergen auf.

KRÄUTERKUNDE


Tommy Bastelspaten ist ein echter Casanova – und kennt sich mit Kräuterkunde aus.

Für Kräutersammler sind die immergrünen Gebiete Pandarias eine wahre Goldgrube. An jeder Ecke sprießen neue, asiatisch angehauchte Kräuter, die Verwendung in neuen Tränken und als Tinte für Inschriften finden. Für Charaktere mit nur halbgrünen Daumen gibt es einen neuen Spaten des Kräuterkundigen, der eure Fähigkeit dauerhaft um zehn Punkte erhöht. Damit wird jeder zum Gärtner!

In den unberührten Gebieten Pandarias wachsen sieben exotische Kräuter, die ihr noch nie in Azeroth gesehen habt:

Narrenkappe
Goldlotus
Teepflanze
Regenmohn
Sha-berührtes Kraut
Seidenkraut
Schneelilie

Die meisten Kräuter wachsen wie gewohnt in unterschiedlichen Gebieten Pandarias, vom grünen Jadewald bis zu den schneebedeckten Gipfeln von Kun-Lai. Der seltene Goldlotus ist nicht – wie gewohnt – zufällig in anderen Pflanzen enthalten, sondern kann als pflückbares Kraut direkt in jedem Gebiet auftauchen. Das Sha-berührte Kraut wächst hingegen nur in von den Sha korrumpierten Gebieten und funktioniert genau wie das Gefrorene Kraut in Nordend: Erst nach dem Aufheben erfahrt ihr, welches Kraut sich darin verbirgt. KG

LEBENSBLUT
Der Kräuterkunde-Berufsbonus bekommt mit dem neuen Addon eine neue Stufe spendiert und erhöht nach Aktivierung eure Tempowertung 20 Sekunden lang um 1.920. Gleichzeitig werdet ihr wie gewohnt um einen geringen Betrag geheilt.

KÜRSCHNEREI

Einige erfreuen sich an der unberührten Natur eines neuen Kontinents, andere nutzen die Gelegenheit, um möglichst viele der neuen Wildtiere zu töten und an ihr Leder zu kommen. Nur gut, dass es in den üppigen Wäldern und beschaulichen Wiesen nur so von Tieren wimmelt. Um euch die Arbeit zu erleichtern, wurde zudem das Kürschnermesser verbessert, so dass es eure Fähigkeit jetzt dauerhaft um zehn erhöht.

Tiger, Panther und andere exotische Tiere haben natürlich neue Leder- und Schuppenarten dabei. Hier ein kurzer Überblick:

Sha-berührtes Leder
Exotisches Leder
Schweres exotisches Leder
Prismatische Schuppe
Prächtiger Pelz

Fünf minderwertige Sha-berührte Lederstücke kombiniert ihr wie immer zu einem exotischen Leder, das ihr später auch regulär von Wildtieren kürschnern könnt; diese setzt ihr wiederum zu schwerem exotischen Leder zusammen. Prismatische Schuppen erhaltet ihr nur von Reptilien und Schildkröten. Der Prächtige Pelz ist sehr selten und kann sicher gegen hochwertige Lederverarbeitungsrezepte getauscht werden.

Darüber hinaus erhaltet ihr ab und zu **fette Eingeweide**, eine Art eklige Beutetruhe. KG

ANATOMIE
Der passive Berufsbonus von Kürschnern wird ebenfalls um eine Stufe aufgestockt und erhöht damit ab einer Fähigkeit von 600 eure kritische Trefferwertung dauerhaft um 320 Punkte.


Der riesige Elitegegner Galleon hat bestimmt mehrere Tonnen Leder dabei.

Premium GameStar.de

Der Premiumbereich bei GameStar.de mit exklusiven Features!

GameStar Premium Vollversion im August:

Tom Clancy's H.A.W.X.

Tom Clancy's HAWX im Jahr 2012. Immer mehr Nationen werden zunehmend abhängig von privaten militärischen Organisationen, Elitekämpfern, die das Recht selber in die Hand nehmen. Setzen Sie sich ins Cockpit von über 60 bekannten Flugzeugen und tragen Sie Luftkämpfe über realistischen, modernen Landschaften aus, die seit Jahren unter den Nachwirkungen des Krieges leiden.



Bevorzugte Vergabe von Beta-Keys an Premium-User!



GameStar.de/Premium-User haben diese Vorteile:

- ★ Die **aktuelle GameStar-Ausgabe** als PDF **noch vor Erscheinen im Handel!**
- ★ Jeden Monat eine **exklusive Vollversion**
- ★ Werbefreies Surfen
- ★ Archiv: **Alle Hefte & Videos**
- ★ **GameStar TV exklusiv**
- ★ Kultserie **»Die Redaktion«**
- ★ Exklusive Rabatte bei Kooperationspartnern
- ★ **Beta-Keys** für Premium-User

* Kosten: 3 Monate: je 3,99 € / 12 Monate: je 2,99 € (Abonnenten: je 1,99 €)

Jetzt einsteigen und die Vorteile im August sichern!

Infos & Anmeldung:

www.gamestar.de/premium

Schon ab 1,99 pro Monat*



Guild Wars 2

Nach über 200 Stunden (!) Spielzeit freuen wir uns noch immer auf und über Guild Wars 2 – mehr als je zuvor. Warum? Das verraten wir in unserer Vorschau.

Von Petra Schmitz

Guild Wars 2 wird am 28. August endlich erscheinen, ab dem 28. August dürfen wir die runderneuerte Version des Fantasy-Reichs Tyria betreten, für Vorbesteller geht's sogar drei Tage früher los. Das hat ArenaNet vor ein paar Wochen verkündet – nach jahrelangem Stillschweigen über einen möglichen Release-Termin. Unsere Freude über diese Ankündigung war pur und ehrlich, denn nach sage und schreibe weit über 200 Stunden, die wir jetzt schon im Spiel verbracht haben (spezielle Dauerzugänge für ausgesuchte Pressevertreter, Beta-Wochenenden), können wir mit Fug und Recht behaupten, dass da diesen Sommer etwas Großes auf die MMO-Gemeinde zukommt.

Guild Wars 2 spielt etwa 200 Jahre nach den ersten Teilen, und in dieser Zeit hat sich eine Menge in der Welt Tyria getan. Das ganze Land ist förmlich aus den Fugen geplatzt. Kein Wunder, muss die Welt doch in Guild Wars 2 nicht immer nur einen Spieler beziehungsweise seine Gruppe beherbergen, sondern nun zigtausend Helden auf einmal. Oder anders: Wo die ersten Guild Wars-Spiele noch auf eine komplette Instanzierung der Abenteuergebiete setzten, erstreckt sich in Guild Wars 2 eine persistente, also zusammenhängende, sich für alle in gleicher Weise verändernde Welt vor uns. Guild Wars 2 ist allerdings nicht nur in den Weltdimensionen gegenüber den Vorgängern gewachsen, sondern auch bei den spielbaren Rassen. Aus insgesamt fünf Völkern dürfen wir nun unseren Helden wählen und sind nicht mehr nur an die Menschen gebunden. Fünf Rassen, acht Klassen und deren zig unterschiedliche Ausrichtungen sorgen für ordentlich Spielefutter. Spielefutter für Menschen, die gerne einfach erleben möchten, ohne sich großartige Gedanken um die besten



Löwenstein gehört zu den größten und schönsten Siedlungen, die wir bisher in einem MMO gesehen haben.



Mit unserem Mesmer mischen wir ein Piraten-Camp am unteren Lornars Pass auf. Unsere Illusionen leisten dabei gute Dienste.



Die Söhne Svanirs sind die Hauptgegner der Norn. Hier haben sie ein Fort überfallen, das wir zurück erobern wollen.

Fertigkeits- und Waffenkombinationen zu machen. Und Spielefutter für Menschen, die tief in ein MMO eintauchen wollen.

Neuartiges Teamspiel

Bei Guild Wars 2 gilt wie schon bei den Vorgängern: einfach zu spielen, schwierig zu meistern. Letzteres sogar noch mehr als in anderen MMOs. Denn ein Guild Wars 2-Spieler muss umlernen. Die heilige Dreifaltigkeit bestehend aus Heiler, Tank und Schadensausteiler gibt's in Guild Wars 2 nicht. Genau so wenig wie überhaupt die Möglichkeit, auf irgendeinen Statusbalken oder gar befreundeten Spieler zu klicken. Aktive Buffs, aktives Heilen? Nicht in Guild Wars 2. Der Grund dahinter ist so simpel, wie die Umsetzung im eigentlichen Geschehen anspruchsvoll ist: ArenaNet will die Zusammenarbeit weg vom Interface hinein ins Spiel transportieren. Wer vor Schaden geschützt oder einfach nur geheilt werden will, soll sich gefälligst bei dem Mitspieler aufhalten, der auf Schutz und Heilung getrimmt ist, und nicht darauf warten, dass jemand irgendwo im Hintergrund Knöpfchen drückt und deswegen nicht viel vom Kampf mitbekommt. Wie gesagt: Das erfordert Umdenken, das erfordert tiefstes spielerisches Miteinander. Weil das aber im normalen MMO-Betrieb außerhalb von schon lange miteinander verbundenen Gilden und Gruppen nur selten möglich ist, kann in Guild Wars 2 auch jeder zunächst einmal wunderbar für sich selbst sorgen. Jede Klasse hat Fähigkeiten, sich zu heilen, sich Gegner vom Leib zu halten und sie natürlich zu erledigen.

Dynamik und Herzchen

Dass zunächst mal niemand auf niemanden angewiesen ist, bedeutet allerdings nicht, dass es kein Gruppenspiel geben wird. Im Gegenteil.

DAS CRAFTING







Das Crafting ist nicht neu in der Guild Wars-Welt. In den früheren Teilen konnten wir auch schon bei speziellen NPCs Klamotten und Waffen gegen einen Goldbetrag aus gesammelten Rohstoffen zusammenschrauben lassen. In Guild Wars 2 lässt man uns allerdings endlich selbst ans Herstellen von fetten Rüstungen, riesigen Schwertern und pieksigen Dolchen. In den Hauptstädten und in einigen kleineren Siedlungen stehen Trainer, die einem die Grundlagen erklären, den gewünschten Beruf beibringen können und einen mit ein paar Handwerksmaterialien versorgen, die man nirgendwo findet. Etwa Runen der Lagerung, um größere Inventartaschen herstellen zu können. Gleich neben den jeweiligen Trainern die entsprechenden Werkbänke. Wir haben uns hier für eine Lederer-Karriere entschieden, um unserer Waldläuferin immer schöne Fummel an den Leib schneidern zu können. Für die benötigten Rohstoffe verarbeiten wir mit einem Wiederverwertungs-Kit Tierhäute oder Lumpen, die Gegner fallen lassen. Dann geht's ans Herstellen. Im **Hauptbildschirm** 1 sehen wir, welche Klamotten beziehungsweise Klamottenteile wir schon herstellen können. Im **Entdeckungsfenster** 2 hingegen können wir hergestellte Dinge miteinander kombinieren, um nicht nur ein neues **Rezept** 3 zu erhalten, sondern auch einen neuen Ausrüstungsgegenstand und obendrein mächtig viele Crafting-Punkte. Das Praktische daran: Sobald man einen Gegenstand für eine Entdeckung ausgewählt hat, graut das Spiel automatisch alle für ein mögliches Rezept unbrauchbaren Komponenten aus. So entfällt das lästige Herumprobieren.

In Guild Wars 2 werden unserer Einschätzung nach mehr Spieler Seite an Seite kämpfen als in jedem anderen derzeit aktuellen MMO. Weil das große Quest-System darauf ausgelegt ist. Weil jeder bei jeder Aufgabe einfach mitmischen kann, ohne zuvor irgendwo einen Quest-Auftrag abholen zu müssen. Allen Mitarbeitern bei ArenaNet rollen sich die Zehennägel hoch, wenn man im Zusammenhang mit Guild Wars 2 von Quests redet. Die Damen und Herren bevorzugen den Begriff »dynamische Events«. Und das trifft es auch deutlich besser, denn das Meiste, was in Guild Wars 2 passiert, löst eine Kette von Ereignissen aus. Wenn beispielsweise die Zentauren Neu-Ascalon angreifen und niemand einschreitet, dann nehmen die Pferdewesen die gesamte Stadt und die umliegenden Höfe in Beschlag. Wenn sich dann ein paar mutige Recken finden, die sich zusammen erfolgreich gegen die Zentauren stellen, dann ist die Freude zunächst groß. Aber die Pferdewesen

WELCHE KLASSE IST DIE RICHTIGE FÜR MICH?

Die heilige Dreifaltigkeit bestehend aus Heiler, Tank und Schadensausteiler gibt's in Guild Wars 2 nicht. Die Rollen sind frei und abhängig von der Ausrichtung des Charakters und jeder ist zunächst einmal für sich und sein Überleben selbst verantwortlich. Damit ihr bei der Erstellung des Helden nicht wie der Ochs vorm Berg steht, haben wir in unserer kleinen Klassenkunde die wichtigsten Eckdaten der Helden Tyrias kurz zusammengefasst.



ELEMENTARMAGIER

Der Elementarmagier macht in Feuer, Wasser, Luft und Erde. Je nach Einstimmung auf ein Element verändern sich die Fertigkeiten der ausgerüsteten Waffen. Der Elementarmagier ist nicht nur auf Schaden ausgerichtet. Trägt er beispielsweise ein passendes Zepter, kann er mit der Wassereinstimmung sogar Verbündete heilen und so seine Gruppe in schweren Kämpfen am Leben halten.

Fazit: Anspruchsvoll, wenn man das gesamte Potenzial ausschöpfen will.

WÄCHTER



Der Wächter arbeitet mit Tugenden, um sich sowie Verbündete zu schützen oder zu heilen oder um Gegner zu verbrennen. Auch wenn der Wächter durch seine umfangreichen Schutzzauber schnell als die Klasse gelten wird, die am besten für die Gesundheit einer Gruppe sorgen kann, so glänzt er nicht nur in dieser Rolle, sondern taugt doch auch als ernstzunehmender Kämpfer.

Fazit: Prima Allrounder, kaum kaputt zu kriegen, wenn man ihn beherrscht.



KRIEGER

Der Krieger setzt auf Adrenalin, das er im Kampf aufbaut. Er kann sich auf Schaden ausrichten oder darauf, Gegner zu schwächen beziehungsweise zu unterbrechen. Der Krieger verfügt dafür über eine Reihe von Kombo-Attacken. Er schleudert etwa sein Schwert in einen Gegner und verursacht so Blutung (»DoT«), um die Waffe dann für extra Schaden wieder herauszureißen.

Fazit: Traditionelle Klasse. Für Serienveteranen einfach zu spielen.

DIEB



Der Dieb nutzt Initiativpunkte, um zu kämpfen, und muss nicht wie alle anderen Klassen darauf warten, dass sich Skills wieder aufladen. Solange er genug Initiativpunkte zur Verfügung hat, kann er Angriff nach Angriff fahren. So haut der Dieb massiven Schaden raus. Um seinem Namen alle Ehre zu machen, mopst der Dieb außerdem kurzerhand eine Fähigkeit und nutzt sie dann selbst.

Fazit: Für Profis, die nicht stillstehen können oder wollen.



WALDLÄUFER

Auf dem Weg durchs Spiel findet der Waldläufer stets neue Begleiter, die er zähmen kann. Während ein Verschlinger-Begleiter Gegner mit Projektilen über Distanz eindeckt, geht ein Bär in den Nahkampf über. Die Pets dienen im Kampf stets als Tank. Mit Pfeil und Bogen richtet der Waldläufer ebenso verheerenden Schaden an wie mit der weniger filigranen Wurfaxt und Wurffackel.

Fazit: Prächtig für Spieler, die am liebsten allein unterwegs sind.

INGENIEUR



Die ungewöhnlichste Klasse im Spiel: der Ingenieur. Er hantiert mit Gewehren und Pistolen. Und mit einem schier endlosen Vorrat an Spezialfertigkeiten, die etwa alle Waffenfertigkeiten durch Granaten- oder Bomben-Skills ersetzen. Außerdem kann er einen Flammenwerfer oder eine Giftspritze tragen. Obendrein stellt er Gewehr-, Feuer- oder Heiltürme zur Unterstützung auf.

Fazit: Exotenklasse. Trotzdem ein prima Heiler.



NEKROMANT

In den ersten Guild-Wars-Spielen benötigte der Nekromant noch Gefallene, um seine untoten Helferlein zu beschwören. Die Gefallenen sind nun nicht mehr nötig. Allerdings befeuern erledigte Gegner seinen Spezialskill: Hat der Nekromant genug Feinde auf dem Gewissen, kann er sich einen kampfstarken Geist verwandeln, der mit seiner erhöhten Angriffsstärke auch härteren Kreaturen zusetzt.

Fazit: Zu Beginn zähe Klasse, später eine Mordsmaschine.

MESMER



Der neue Mesmer hat nicht mehr viel mit dem Debuff-Künstler aus den ersten Teilen zu tun. Er setzt vielmehr auf direkten Schaden. Und auf Illusionen. Über Waffen- und Slotskills zaubert er Abbilder von sich in die Welt, die angreifen und verwirren. Absurd, aber effektiv: ein Mesmer mit einem Großschwert, das knisternde Energieblitze in die Gegnermenge schleudert.

Fazit: Nicht mehr der Mesmer, den wir kennen.



In einer Story-Mission kämpfen wir an der Seite einer Super-Mesmerin, die zig Illusionen beschwören kann.

lassen sich so etwas nicht gefallen und rücken daraufhin mit einer brutal wütenden Kriegsbestie an. Natürlich gibt's bei den dynamischen Events Schleifen, die man recht bald erkennt. Natürlich geht nicht immer alles endlos weiter. Aber trotzdem wird die Guild Wars-Welt durch die dynamischen Events lebendiger, als es jede andere MMO-Welt derzeit ist. Abseits davon gibt's noch die Herzchen-Aufgaben. Dahinter verbergen sich einmalige Aufträge, die keinerlei Folgen haben und die man auch nur einmal erfüllen kann. In einer Abtei können wir etwa geklaute Bierfässer wiederbeschaffen, das Bier probieren oder die Weinstöcke von Schädlingen befreien. Selbst bei den Herzchen-Aufgaben, die im offenen Spiel noch am meisten an klassische Quests erinnern, auch wenn man dafür ebenso wenig wie bei den dynamischen Events einen Questgeber aufsuchen muss, weicht Guild Wars 2 vom ausgelutschten Schema F ab.

Die eigene Geschichte

Auch bei der persönlichen Story, die wir in vergleichbarer Form bereits aus Star Wars: The Old Republic kennen, ist Guild Wars 2 variantenreicher. Bevor es losgeht mit dem Spiel, müssen wir anhand von Lückentexten entscheiden, welche drei Hauptaspekte unsere Geschichte im Folgenden bestimmen werden. Drei mal drei Entscheidungsmöglichkeiten mal fünf Rassen: Das ist eine Menge Geschichte in Guild Wars 2. Vor allem, wenn man bedenkt, dass wir nicht einfach nur irgendwelche Textbrocken hingeworfen bekommen, sondern hoch unterhaltsamen Storys folgen, in denen es um Ehre, Verrat, Saufereien und deren Folgen geht, um missglückte Experimente, die obendrein prächtig in Instanzen in Szene gesetzt und deren Dialoge voll vertont sind. Das könnte sogar eingefleischte Story-Muffel und Quest-Text-Abbrecher in seinen Bann ziehen, die sich sonst nicht um die Geschiche hinter einer Aufgabe scheren.

Crafting und Karma

Selbst das Craften, mit dem wir uns sonst nicht so recht anfreunden können, weil's in den meisten Fällen einfach langweilig ist, hat uns für zig Stunden gefesselt. Das liegt daran, dass man die meisten Punkte nicht dafür bekommt, immer und immer und immer wieder das Gleiche herzustellen, sondern dafür, dass man neue Rezepte entdeckt. Dass Craften nicht jedermanns Sache ist, weiß auch ArenaNet. Aber weil die erfahrenen MMO-Entwickler auch wissen, dass da draußen eine ganze Menge Menschen rumlaufen, die sich nicht besonders tief ins Spiel reinknien wollen, sondern einfach nur gemütlich bis 80 leveln möchten, gibt's die Karma-Händler. Bei denen erstehen Recken gegen Karma-Punkte, die man automatisch bei den Events und den Herzchen-Aufgaben einsackt, ziemlich gute Ausrüstung. Die einzige Hürde: Man muss erst herausfinden, welcher Karma-Händler welche Waren im Angebot hat. Und wenn man schon dabei ist, die Gebiete nach den besten Klamotten auf den Kopf zu stellen, kann man auch gleich alle Punkte abklappern, die nötig sind, damit eine Gebietskarte als vollständig entdeckt gilt. Dann bekommt man nämlich vom Spiel eine Belohnungskiste zugesandt, in der im besten Fall auch tolle Klamotten drin stecken. Oder »nur« Zeug fürs Craften. Aber das kann man im schlimmsten Fall ja auch noch an andere Spieler übers MMO-typische Auktionshaus verkaufen.

DER ITEM-SHOP



Große Aufregung gab's, als ArenaNet ankündigte, man werde einen Echtgeld-Shop in **Guild Wars 2** einbauen. Doch keine Sorge, wir haben bisher nicht einen Gegenstand darin gefunden, der Spielern einen Vorteil gegenüber anderen einräumt. Im Item-Shop kaufen mit zuvor mit Echtgeld erstandenen Diamanten ein: die Bequemen (Sofort-Reparatur-Kit), solche, die schneller leveln wollen (Erfahrungspunkte-Boosts), die Gierigen (Bonus auf Magiefund) und die Eitlen (schicke Ausgehklamotten).

Welche Preise ArenaNet letztlich veranschlagen wird, steht noch nicht fest. Wenn man sich allerdings an den Shop-Preisen der ersten Guild Wars-Teile orientiert, dann wird's gesalzen. Jedoch: Jedes Angebot ist optional. Wer nichts kauft, wird nach unserer Einschätzung keinerlei Spaßeinbußen beim Spielerlebnis von Guild Wars 2 haben.

Wir prophezeien auch nach unseren über 200 Spielstunden noch immer nicht den Dolchstoß für World of Warcraft. Aber wir haben hoffentlich einen recht umfangreichen Eindruck davon geben können, warum wir glauben, dass ArenaNets Mega-Projekt die Karten im MMO-Geschäft nachhaltig neu mischen könnte. Guild Wars 2 hat die Chance, das erfolgreichste MMO nach World of Warcraft zu werden. Obwohl sich viele Dinge erst noch zeigen müssen, etwa wie sich das Balancing im PvP entwickeln wird. Hier wird es auch auf die Spieler ankommen, die mit ihren Rückmeldungen und Diskussionen etwaige Schwachstellen aufzeigen können. Und ob die dynamischen Events nicht nur neue Spieler, sondern auch alte Hasen auf den hohen Stufen unterhalten, die immer gleiche Mechaniken bereits zur Genüge kennen und dementsprechen leicht durchschauen werden. Ob der Variantenreichtum über das ganze Spiel beibehalten wird, muss sich also noch herausstellen. In Zukunft wird's aber vermutlich zwei riesige Online-Rollenspiele in der westlichen Hemisphäre geben: das eine kennen wir nun schon seit 2005, also inzwischen sieben Jahre, das andere heißt dank neuer Ideen und Konzepte ab diesem Sommer Guild Wars 2. PET

DIE CHARAKTERMENÜS



1 Hier werden ausschließlich die **Ausrüstungsgegenstände** aus eurem Inventar angezeigt, die ihr eurem Recken entweder überziehen (Klamotten, Schmuck) oder in die Hände drücken (Waffen, Sammelwerkzeuge) können.

2 Untereinander weg die **Kleidung**, die euer Held gerade am Leib trägt. Der Schild auf den Schuhen zeigt an, dass diese einer Reparatur bedürfen.

3 Die **Waffensets**, die euer Held ausgerüstet hat. Unsere Waldläuferin kann zwischen Großschwert und Axt in Kombination mit Fackel hin- und herschalten.

4 Kurz zusammengefasst, wie euer **Held** heißt, was der beruflich und auf welcher Stufe so treibt.

5 Die **Hauptattribute** Kraft, Präzision, Zähigkeit und Vitalität, die mit Levelaufstiegen automatisch in die Höhe klettern, durch Boni auf Ausrüstung und zusätzlicher Punktevergabe bei den Eigenschaften (Bild links unten) weiter gesteigert werden können.

6 Mindestens genauso wichtig wie die Hauptattribute: die sich daraus zum Teil errechnenden **Unterkategorien** wie die Chance auf kritische Treffer oder der Rüstungswert.

7 **Accessoires** wie Ringe oder Ketten. Auch diese bringen Boni für die Hauptattribute.

8 **Sammelwerkzeug** für Craftingmaterial: eine Sichel zum Ernten von Grünzeug und Pilzen, eine Axt zum Fällen von Bäumen und eine Pike zum Schürfen von Erzen.

9 Die **Unterwasserausrüstung**: Atemgerät und Unterwasserwaffen wie Harpunen oder Speere.



Die **Eigenschaften** werden erst für Helden ab Stufe 11 interessant, denn erst dann dürft ihr darauf zugreifen. Zuvor muss müsst ihr euch allerdings bei eurem Trainer ein Lehrbuch dafür kaufen. Im Grunde sind die ersten vier Eigenschaften zunächst deckungsgleich mit den Hauptattributen. Wer etwa beim Waldläufer die Gefechtsbeherrschung A in die Höhe jagt, erhält eine größere Chance auf kritische Treffer. Allerdings mit dem Nebeneffekt, dass auch der Schaden der kritischen Treffer mit ansteigt. Bei fünf, 15 und 25 B vergebenen Punkten wird ein voreingestellter Bonus vergeben. Bei Gefechtsbeherrschung wäre das beispielsweise Eile (schnelleres Laufen) bei einem Waffenwechsel. Bei zehn, 20 und 30 C vergebenen Punkten können Sie jeweils aus einem Bonus-Pool auswählen und sich bei Gefechtsbeherrschung zum Beispiel für die Chance, mit kritischen Treffern Blutungen zu verursachen, entscheiden.



Die so genannten **Slot-Fertigkeiten** ersteht man, indem man Punkte A ausgibt. Die nötigen Punkte für die Slot-Fertigkeiten verdient man sich bei Levelaufstiegen und bei besonderen Herausforderungen. Die Slot-Fertigkeiten sind gestaffelt: Erst müssen fünf Skills B aus der ersten Unterstützungsreihe freigeschaltet werden, bevor man auf die Fähigkeiten in der zweiten Reihe zugreifen kann und so weiter. Auch die Slots C, in denen man die Skills ablegt, um sie benutzen zu können, müssen erst freigeschaltet werden. Das geschieht automatisch bei Stufenaufstiegen.



In diesem Fenster werden die **Waffenfertigkeiten** in der Übersicht dargestellt. Die Fertigkeiten sind an keine Punktevergabe gebunden. Man erlernt sie automatisch, indem man die jeweiligen Waffen wie Dolche, Schwerter , Fackeln oder Zauberstäbe ausrüstet und benutzt und nach und nach neue Skills freischaltet.

IDG ENTERTAINMENT MEDIA GMBH

Verlag	IDG Entertainment Media GmbH Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Telefon: 089 / 360 86-0, Fax: -118 www.idg.de
Geschäftsführer	York von Heimburg
Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung:	André Horn
	Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.
Vorstand	York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan
Aufsichtsratsvorsitzender	Patrick J. McGovern
Redaktion	IDG Entertainment Media GmbH Redaktion GameStar Special Projects Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652 mmo@gamestar.de
Chefredakteur	Michael Trier (MT) (verantwortlich)
Projektleitung	Knut Gollert (KG), Stefanie Klapetek (SK)
Redaktion	Maxi Gräff (MG), Petra Schmitz (PET)
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Anita Blockinger, David Englmeier, Elias Englmeier, Tobias Englmeier, Moritz Holzapfel, Simone Schreiber, Stephan Naguschewski, Martina Ziegler
Layout, Design, Titelgestaltung	Sigrun Rüb (Ltg.)
Layout, Design	Eva Zechmeister
Leiter CRM und Marketing	Matthias Weber (-154)
Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0180 5 72 7252-275*, Fax: -377*, Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 E-Mail: kundenservice@gamestar.de, Web: www.gamestar.de/shop *aus dem dt. Festnetz nur 0,14 Euro pro Minute, Mobilfunkpreise max. 0,42 Euro pro Minute
Einzelpreise	Inland: 6,99 Euro / Österreich und Benelux: 7,95 Euro / Schweiz: 14,00 SFR
Jahresbezugspreise	Inland: 71,88 Euro / Schweiz: 144 SFR / Österreich und sonstiges Ausland: 83,40 Euro (jeweils inkl. Versand)
Vertrieb Handelsauflage	MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113 E-Mail: mzv@mzv.de Web: www.mzv.de
Anzeigen	Anschrift der Redaktion
Anzeigenleiter (verantwortlich)	Ralf Sattelberger (-730)
Senior Sales Manager	Kerstin Wöldering (-625)
Sales Manager	Susanne Schreiner (-670)
Sales Service Manager	Daniela Kretschek (-691) Fax: -99691
Sales Manager	Patrick Yahya (-609)
Digitale Anzeigenannahme	Manfred Aumaier (-602)
Produktion, Rechtliches	
Produktionsleitung	Jutta Eckebrecht
Druck	Mohn Media Mohndruck GmbH, 33311 Gütersloh, www.mohnmedia.de
Poster Druck	Mayr Miesbach GmbH, 83714 Miesbach, www.mayrmiesbach.de
© Copyright	IDG Entertainment Media GmbH
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt.

In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Medien-Marken:

GameStar www.gamepro.de · GamePro www.gamepro.de · making games www.makinggames.de · PC WELT www.pcwelt.de · Macwelt www.macwelt.de · CIO www.cio.de

iPhone Welt www.iphonewelt.de · iPad WELT www.ipadwelt.de · TECCHANNEL www.tecchannel.de · COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de · ChannelPartner www.channelpartner.de

Fragen an die Redaktion?

Schreiben Sie an mmo@gamestar.de

Sie möchten ein Abo?

Schreiben Sie an shop@gamestar.de

Gibt es Probleme mit dem Heft?

Rufen Sie unseren Kundenservice an:
Mo-Fr 8 – 20 Uhr 0180 / 572 72 52-275*
*aus dem dt. Festnetz nur 0,14 Euro pro Min., Mobilfunkpreise max. 0,42 Euro pro Min.

Auch von IDG Entertainment:

SpeedyDragon.de
Das etwas andere WoW-Portal

MobMap.de
Die beliebte WoW-Datenbank plus Ingame-Addon

Jeden Mittwoch alles über MMOs und mehr. Auf **www.serverdownshow.de** und iTunes.



Über den GameStar Kiosk kein Heft verpassen und auf dem iPad lesen!
Mit dem GameStar iPad-Abo für nur 39,99 Euro pro Jahr!
Jetzt den GameStar Kiosk downloaden:
www.gamestar.de/apps/

Vorschau

GameStar MMO

ENDLICH DA!



MISTS OF PANDARIA

- Alles zum PvP, der neuen Arena und den zwei neuen Schlachtfeldern
- Alle Tipps für den Herausforderungsmodus
- Nerf vs. Buff – das definitive Klassenguide-Update
- Die Szenarios: So meistert ihr die instanzierten Story-Missionen

+ Komplett-Guide: Die Haustierkämpfe!

Guild Wars 2

- Die besten Leveltipps – in Rekordzeit zum Maxlevel
- Gewinner-Guide – so siegt ihr im PvP!
- Hilfe, ein Dungeon! Wir knacken für euch die schwersten Instanzen



Das neue GameStar MMO Magazin erscheint Ende Oktober!

Du willst es doch auch ...



Keine Versandkosten!
Pünktlich im Briefkasten!

Nimm mich! 4 mal!

Das neue GameStar MMO Magazin
Vier Ausgaben für nur 5^{99} pro Ausgabe [statt 6^{99}]

Jetzt immer, wenn Du es wirklich brauchst!

Schreib mir! www.gamestar.de/mmo
Oder ruf mich an! 0711/72 52 275

JAGGED ALLIANCE ONLINE



FULL METAL JAGGED

JAGGEDALLIANCEONLINE.DE

Jagged Alliance Online entwickelt unter Lizenz von bitComposer Games GmbH. Jagged Alliance ist eine eingetragene Marke (US Federal Trademark 3417546, Community Trademark 908871 und Russian Trademark 356773) der bitComposer Games GmbH. bitComposer Games GmbH ist Rechteinhaber an einzelnen Materialien und Inhalten des Spiels; entwickelt von Cliffhanger Production Software GmbH, (c) 2011 gamigo AG.

CLIFFHANGER PRODUCTIONS

bitComposer GAMES

gamigo